

PC ACTION



**NUR
7,50^{DM}
+CD-ROM**

3/97 DAS PROJEKT MAGAZIN FÜR PC-SPIELER

Constructor
SimCity plus Command & Conquer

Ecstatica 2
Neue Ellipsen-Action von Psygnosis

Starfleet Academy

**Der Traum aller Star Trek-Fans:
Die Enterprise-Simulation**

MIT CD-ROM

Ihr AOL Zugang:
Reg. NR.
3Y - 8556 - 9320
Reg. Paßwort:
STANZA - GAINLY

Defekte CDs schicken Sie an:
Computec Verlag
Reklamationen PC Action
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

Computer
CD-Qualität:
sehr gut
TESTSIEGER

**MIT GRÖSSTEM
TIPS & TRICKS-TEIL**

Spieletips zu:
Das Schwarze Auge 3
C&C Alarmstufe Rot
F1 Grand Prix 2
Diablo, Risiko u.v.m.

Getestet: Sim Park, Fallen Haven, Pinball 97, Bazooka Sue u.v.m.
Hardware im Vergleich: 3D-Beschleuniger und V.34-Plus Modems





Einmalig!

Offiziell lizenziertes UEFA Champions League Spiel mit allen Original-Clubs und Klckern der Saison 96/97.



Wen kauft Juventus Turin als Nächsten?

Mit dem Mannschafts- und Spielereditor sind Spieler-Transfers ganz leicht durchführbar.



Zu wenig Puste für 90 Minuten Pressing?

Kein Problem, die Taktik der Mannschaften ist jederzeit änderbar.



MANCHESTER UNITED		LIVERPOOL	
1. SCHMEICHEL	DEFENCE	1. SCHMEICHEL	DEFENCE
2. NEVILLE	NUMBER 28	2. NEVILLE	DEFENCE
3. PALLISTER	DEFENCE	3. PALLISTER	DEFENCE
4. IRWIN	DEFENCE	4. IRWIN	DEFENCE
5. NEVILLE	DEFENCE	5. NEVILLE	DEFENCE
6. PALLISTER	DEFENCE	6. PALLISTER	DEFENCE
7. PALLISTER	DEFENCE	7. PALLISTER	DEFENCE
8. IRWIN	DEFENCE	8. IRWIN	DEFENCE
9. NEVILLE	DEFENCE	9. NEVILLE	DEFENCE
10. PALLISTER	DEFENCE	10. PALLISTER	DEFENCE
11. PALLISTER	DEFENCE	11. PALLISTER	DEFENCE
12. PALLISTER	DEFENCE	12. PALLISTER	DEFENCE
13. PALLISTER	DEFENCE	13. PALLISTER	DEFENCE
14. PALLISTER	DEFENCE	14. PALLISTER	DEFENCE
15. PALLISTER	DEFENCE	15. PALLISTER	DEFENCE
16. PALLISTER	DEFENCE	16. PALLISTER	DEFENCE
17. PALLISTER	DEFENCE	17. PALLISTER	DEFENCE
18. PALLISTER	DEFENCE	18. PALLISTER	DEFENCE
19. PALLISTER	DEFENCE	19. PALLISTER	DEFENCE
20. PALLISTER	DEFENCE	20. PALLISTER	DEFENCE
21. PALLISTER	DEFENCE	21. PALLISTER	DEFENCE
22. PALLISTER	DEFENCE	22. PALLISTER	DEFENCE
23. PALLISTER	DEFENCE	23. PALLISTER	DEFENCE
24. PALLISTER	DEFENCE	24. PALLISTER	DEFENCE
25. PALLISTER	DEFENCE	25. PALLISTER	DEFENCE
26. PALLISTER	DEFENCE	26. PALLISTER	DEFENCE
27. PALLISTER	DEFENCE	27. PALLISTER	DEFENCE
28. PALLISTER	DEFENCE	28. PALLISTER	DEFENCE
29. PALLISTER	DEFENCE	29. PALLISTER	DEFENCE
30. PALLISTER	DEFENCE	30. PALLISTER	DEFENCE
31. PALLISTER	DEFENCE	31. PALLISTER	DEFENCE
32. PALLISTER	DEFENCE	32. PALLISTER	DEFENCE
33. PALLISTER	DEFENCE	33. PALLISTER	DEFENCE
34. PALLISTER	DEFENCE	34. PALLISTER	DEFENCE
35. PALLISTER	DEFENCE	35. PALLISTER	DEFENCE
36. PALLISTER	DEFENCE	36. PALLISTER	DEFENCE
37. PALLISTER	DEFENCE	37. PALLISTER	DEFENCE
38. PALLISTER	DEFENCE	38. PALLISTER	DEFENCE
39. PALLISTER	DEFENCE	39. PALLISTER	DEFENCE
40. PALLISTER	DEFENCE	40. PALLISTER	DEFENCE
41. PALLISTER	DEFENCE	41. PALLISTER	DEFENCE
42. PALLISTER	DEFENCE	42. PALLISTER	DEFENCE
43. PALLISTER	DEFENCE	43. PALLISTER	DEFENCE
44. PALLISTER	DEFENCE	44. PALLISTER	DEFENCE
45. PALLISTER	DEFENCE	45. PALLISTER	DEFENCE
46. PALLISTER	DEFENCE	46. PALLISTER	DEFENCE
47. PALLISTER	DEFENCE	47. PALLISTER	DEFENCE
48. PALLISTER	DEFENCE	48. PALLISTER	DEFENCE
49. PALLISTER	DEFENCE	49. PALLISTER	DEFENCE
50. PALLISTER	DEFENCE	50. PALLISTER	DEFENCE
51. PALLISTER	DEFENCE	51. PALLISTER	DEFENCE
52. PALLISTER	DEFENCE	52. PALLISTER	DEFENCE
53. PALLISTER	DEFENCE	53. PALLISTER	DEFENCE
54. PALLISTER	DEFENCE	54. PALLISTER	DEFENCE
55. PALLISTER	DEFENCE	55. PALLISTER	DEFENCE
56. PALLISTER	DEFENCE	56. PALLISTER	DEFENCE
57. PALLISTER	DEFENCE	57. PALLISTER	DEFENCE
58. PALLISTER	DEFENCE	58. PALLISTER	DEFENCE
59. PALLISTER	DEFENCE	59. PALLISTER	DEFENCE
60. PALLISTER	DEFENCE	60. PALLISTER	DEFENCE
61. PALLISTER	DEFENCE	61. PALLISTER	DEFENCE
62. PALLISTER	DEFENCE	62. PALLISTER	DEFENCE
63. PALLISTER	DEFENCE	63. PALLISTER	DEFENCE
64. PALLISTER	DEFENCE	64. PALLISTER	DEFENCE
65. PALLISTER	DEFENCE	65. PALLISTER	DEFENCE
66. PALLISTER	DEFENCE	66. PALLISTER	DEFENCE
67. PALLISTER	DEFENCE	67. PALLISTER	DEFENCE
68. PALLISTER	DEFENCE	68. PALLISTER	DEFENCE
69. PALLISTER	DEFENCE	69. PALLISTER	DEFENCE
70. PALLISTER	DEFENCE	70. PALLISTER	DEFENCE
71. PALLISTER	DEFENCE	71. PALLISTER	DEFENCE
72. PALLISTER	DEFENCE	72. PALLISTER	DEFENCE
73. PALLISTER	DEFENCE	73. PALLISTER	DEFENCE
74. PALLISTER	DEFENCE	74. PALLISTER	DEFENCE
75. PALLISTER	DEFENCE	75. PALLISTER	DEFENCE
76. PALLISTER	DEFENCE	76. PALLISTER	DEFENCE
77. PALLISTER	DEFENCE	77. PALLISTER	DEFENCE
78. PALLISTER	DEFENCE	78. PALLISTER	DEFENCE
79. PALLISTER	DEFENCE	79. PALLISTER	DEFENCE
80. PALLISTER	DEFENCE	80. PALLISTER	DEFENCE
81. PALLISTER	DEFENCE	81. PALLISTER	DEFENCE
82. PALLISTER	DEFENCE	82. PALLISTER	DEFENCE
83. PALLISTER	DEFENCE	83. PALLISTER	DEFENCE
84. PALLISTER	DEFENCE	84. PALLISTER	DEFENCE
85. PALLISTER	DEFENCE	85. PALLISTER	DEFENCE
86. PALLISTER	DEFENCE	86. PALLISTER	DEFENCE
87. PALLISTER	DEFENCE	87. PALLISTER	DEFENCE
88. PALLISTER	DEFENCE	88. PALLISTER	DEFENCE
89. PALLISTER	DEFENCE	89. PALLISTER	DEFENCE
90. PALLISTER	DEFENCE	90. PALLISTER	DEFENCE



REIF FÜR DEN CUP!

Das **einzigste**

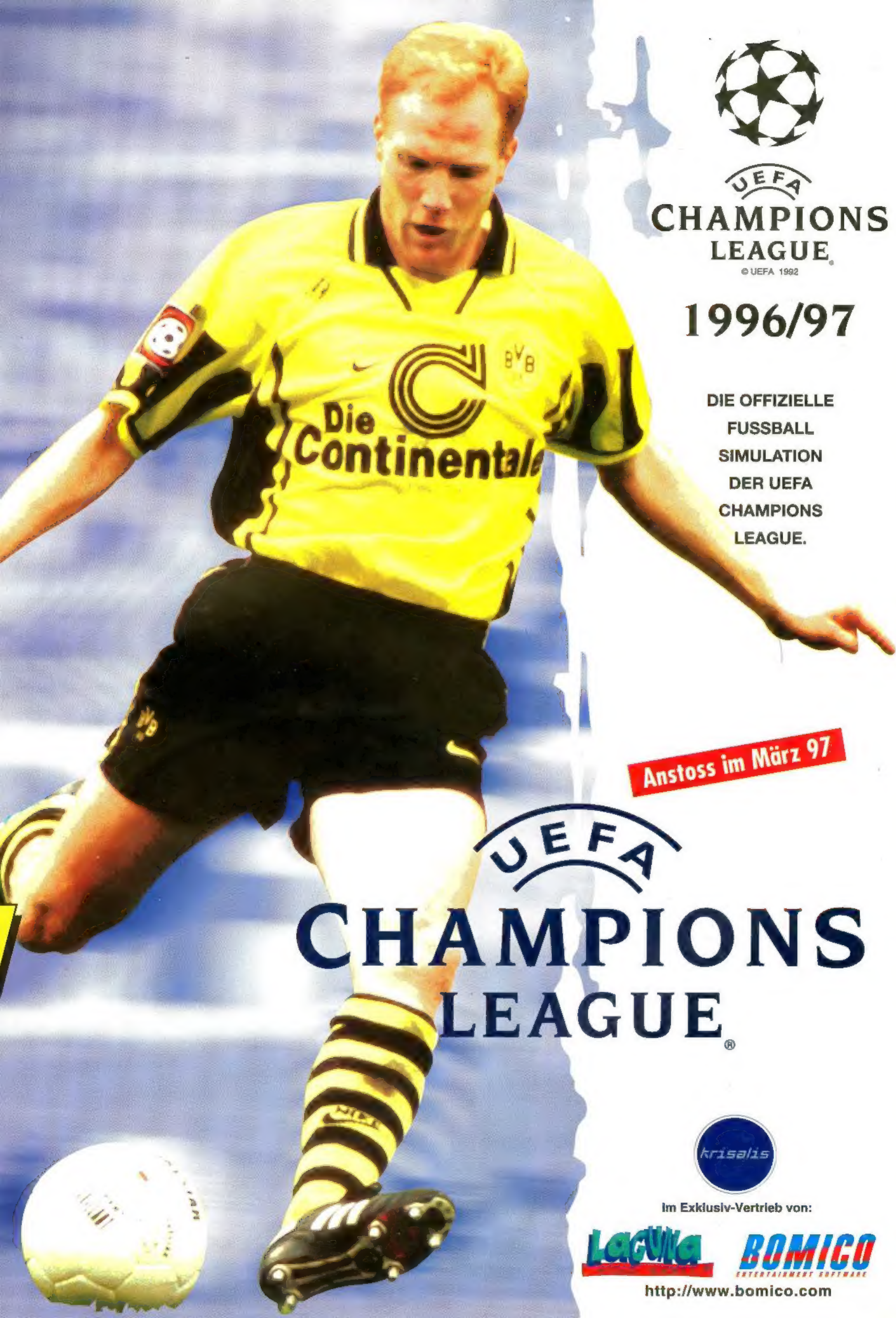
offiziell

lizenzierte UEFA

Champions League

Spiel für 1996/97!





UEFA
**CHAMPIONS
LEAGUE.**

© UEFA 1992

1996/97

DIE OFFIZIELLE
FUSSBALL
SIMULATION
DER UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE.

Anstoss im März 97

UEFA
**CHAMPIONS
LEAGUE**®



Im Exklusiv-Vertrieb von:

Laguna

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

<http://www.bomico.com>

SCHLUSS MIT

COPIEREN & CAFFEEKOCHEN

M.A.X. IST DA!

"OPTISCH KANN M.A.X. DER KONKURRENZ ZEIGEN, DASS VGA-GRAFIK LÄNGST NICHT MEHR ZUM STAND DER TECHNIK GEHÖRT."
PC GAMES

"BEMERKENSWERT: DIE HERAUSRAGENDE "KÜNSTLICHE INTELLIGENZ" DES COMPUTERGEGNERS"
PC GAMES

89%

SPIELSPASSWERTUNG
PC GAMES 1/97

88%

SPIELSPASSWERTUNG
POWER PLAY 1/97

"EIN MUSS FÜR ALLE STRATEGIESPIELER"
PC ACTION

"MECHANISED ASSAULT AND EXPLORATION IST DAS INNOVATIVSTE STRATEGIESPIEL SEIT LANGEM."
PC ACTION

"M.A.X. BIETET DIE INTELLIGENTESTEN COMPUTERGEGNER UND EXTREM HOHE LANGZEITMOTIVATION DURCH MASSIG SPIOPTIONEN."
PC ACTION

94%

SPIELSPASSWERTUNG
PC ACTION 12/96

Interplay

[HTTP://WWW.INTERPLAY.COM](http://www.interplay.com)



DISTRIBUTED BY
Acclaim
Entertainment GmbH

AUFTAKT...

Es tut sich etwas! Zugegeben, in Sachen Spieletests fiel dieser Monat etwas dünn aus, dafür können wir Ihnen eine neue Rekordzahl von Vorschau-berichten präsentieren. Beweis genug, daß die Branche keinesfalls Winterschlaf hält, denn die ersten Highlights sind bereits in Kürze zu erwarten. Bis dato beschäftigte sich die gesamte Redaktion ausgiebig mit Blizzards Hit Diablo. Krieger der 36. Stufe stritten sich mit Magiern der 40. Stufe herum (sah schlecht aus für den Krieger!), bis - ja bis im Internet ein Cheat-Editor zu finden war. Lesen Sie dazu doch bitte auch unseren offenen Brief auf der letzten Heft-seite!

Während der **Spielwarenmesse in Nürnberg** platzte eine weitere Bombe. Angeblich soll Branchengigant **Bomico**, noch vor knapp einem Jahr von Philips Media übernommen, jetzt vom französischen Hersteller **Infogrames** (die mit den Schlümpfen!) gekauft werden. Bomico vertreibt in Deutschland zahlreiche Spiele der namhaften Hersteller **Blizzard** (Diablo, Warcraft 2), **Activision** (bald kommt Interstate '76, Dark Reign, Blast Chamber), **Empire** (Pro Pinball bald mit Nachfolger), **Ocean** (Tunnel B1) oder auch **Philips Media** (Down in the Dumps). Außerdem konnten sich die Kelsterbacher bei Spielern nachdrücklich durch ausgezeichnete Übersetzungen wie etwa für die **Simon the Sorcerer**-Serie von Adventure Soft empfehlen. Wie es bei Bomico weitergehen soll und wie, wann und wo die angekündigten Spiele in Deutschland erscheinen, war zum Redaktionsschluß noch nicht bekannt, auf jeden Fall werden wir Sie auf dem laufenden halten.

Unterdessen schlugen die Prozessor-Könige von Marktführer **Intel** der Konkurrenz wieder mal ein Schnippchen. Die neue Pentium-Generation mit **MMX-Technologie**, bisher erhältlich mit 166 und 200 Megahertz, brachte bei unseren

ersten Tests tatsächlich Geschwindigkeitszuwächse bis zu 20%. Dank eines aufgebohrten Cache-Speichers von jetzt 32 KB und über 50 zusätzlichen Befehlen werden Multimedia-Anwendungen und Spiele besonders unter Windows 95 beschleunigt. Die Spielehersteller scheinen überzeugt von der neuen Technologie, sind doch bereits mit **Ubi Softs Pod** und **Segas Virtual On** die beiden ersten MMX-Rennspiele angekündigt worden. Sparfüchse unter Ihnen sollten sich aber auch freuen. Mit der Einführung der neuen Referenzklasse hat **Intel Preissenkungen** für die herkömmlichen Pentium-Chips angekündigt. Sie sehen also, die Branche schläft wirklich nicht! Viel Spaß beim Lesen dieser Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC Action Team!

Christian
Müller

Christian
Bigge

Alexander
Geltenpoth



In letzter Minute

Folgende Titel schafften es nicht mehr ganz in diese Ausgabe, werden aber im nächsten Monat ausgiebig getestet:

G-Nome

Die Action-Umsetzung des neuen Battle-Universums von 7th Level wartet mit einigen Design-Schmankerln auf. Sie treten als Einzelgänger gegen die Übermacht der Darkens, Scorp und Mercenaries an. Ganz im Mechwarrior-Stil stehen Ihnen eine Vielzahl von Kampfrobotern zur Verfügung. Zudem müssen Zäune umgangen, Computercodes geknackt und Gefangene befreit werden. In über 15 Missionen wird in hochauflösender Grafik ein Action-Feuerwerk abgebrannt.



Dominion

Geht es jetzt C&C Alarmstufe Rot an den Kragen? 7th Levels Echtzeit-Strategie-Spektakel könnte das Zeug dazu haben. 56 Missionen, vier Parteien, unzählige Rendereinheiten, 25minütige Zwischensequenzen und Grafik-Auflösungen von bis zu 1.280 x 1.024 Bildpunkten bietet **Dominion**. Natürlich wurde ein Multiplayer-Modus für bis zu acht Spieler und die Internet-Anbindung nicht vergessen. Also aufgepaßt Basis-Bauer, in der nächsten Ausgabe soll bereits die getestet werden.



The Need for Speed 2

Electronic Arts scheucht diesmal zehn Traumwagen über sieben Kurse auf der ganzen Welt. Verschiedene Fahrbahnuntergründe, eine komplett neue, viel detailliertere Grafik-Engine und ein packender Mehrspieler-Modus sollen für Fahrspaß pur sorgen. Im Liga-Modus wurden zwölf Computergegnern eigene Charakterprofile verpaßt. Ein eigens komponierter CD-Soundtrack wird das Geschehen auf den Pisten lautstark untermalen.



Die Hauptgewinner unseres Warcraft Level-design-Wettbewerbs stehen nun fest:

1. Platz, „103-2.pud“

Dominik Beck, 85521 Ottobrunn

2. Platz, „106-1.pud“

Michael Fügemann, 04347 Leipzig

3. Platz, „europe.pud“

Nico Schroeter, 12249 Berlin

SEITE 60

TEST DES MONATS: Ecstatica 2

Neben *Alone in the Dark* war Andrew Spencers *Ecstatica* eines der großen 3D-Action-Adventures. Auch im zweiten Teil setzt der kreative Engländer seine Spielwelten wieder aus Ellipsen zusammen, die dem Spiel eine ganz eigene Atmosphäre verleihen. Um zahlreiche Features erweitert, steigert der Nachfolger seine alten Spielspaßtugenden mit SVGA-Grafik und toller Soundkulisse.



INHALT

RUBRIKEN

Bestseller	106
CD-ROM Inhalt	80
Der offene Brief	162
Die Redaktion	58
Impressum	162
Inhalt Spieltests	58
Inhalt Spieltips	109
Inhaltsverzeichnis	6
Inserentenverzeichnis	153

Referenzen	106
Service	21
Spiele-Hotlines	21
Testurteil	59

AKTUELL

Aktuelles	18
Genre-News	10, 14, 16
Hardware-News	18

VORSCHAU

Alexander der Große	46
☼ Blast Chamber	50
Conquest Earth	32
Dark Reign	51
Fallout	44
☼ G-Nome	40
Harvest of Souls	33
Interstate 76	50
King's Quest 8	32
Lost Vikings 2	48
Moto Racer	38
Outpost 2	32
Perfect Weapon	41
Starfleet Academy	52
THEMA DES MONATS: Constructor	26

TESTS

Admiral Sea Battles	76
Area 51	72
☼ Bazooka Sue	96
Bot Soccer	100
☼ Bundesliga Manager 97	78
Der DSF-Fußballmanager	70

SEITE 26

THEMA DES MONATS: Constructor

Einen erfrischenden Genre-Mix präsentieren Acclaim und System 3 mit *Constructor*. Als eine Art Grundstücksmakler müssen Sie eine Siedlung aufbauen und gegen wenig zimperliche Konkurrenten verteidigen. Darauf dürfen sich jetzt schon alle Siedler-, SimCity- und Command & Conquer-Fans freuen.



Die Stadt der verlorenen Kinder	66
Ecstatica 2	60
Fallen Haven	88
Front Page Sports Football 97	100
L.A. Blaster	72
NBA Hangtime	100
Magic the Gathering: Battlemage	74
Pinball 97	92
Project Paradise	86
S.P.Q.R.	77
SimPark	90
Slamtilt	72
The Rave Shuttle	77
War Diary	77
Winzer Deluxe	94
XS	62

SPIELERFORUM

C&C 2 Alarmstufe Rot	102
F1 Grand Prix 2	103
Warcraft 2	105
Z	104

SPIELETIPS

C&C 2 Alarmstufe Rot	118
Diablo	110
Das Schwarze Auge 3	128
Risiko	136
F1 Grand Prix 2	142

KURZTIPS

Alien Trilogy PC	148
Battledrome	148
C&C Alarmstufe Rot	149
Creatures	148
Deadlock	149
Die Siedler 2 & Mission CD	149
FIFA 97	148
Gene Wars	148
Master of Orion II	148
Monster Truck Madness	149
Necrodome	148
Pitfall - The Mayan Adv.	148
Privateer The Darkening	148
Syndicate Wars	149
Tomb Raider	148
Warcraft 2	148
War Wind	148

HARDWARE

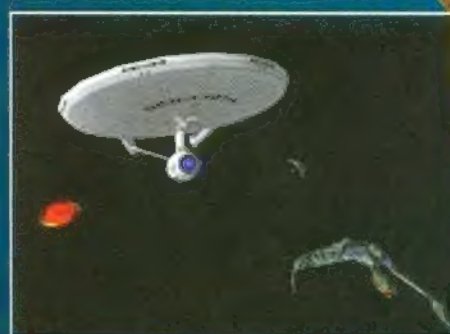
Auf der Überholspur	
V.34 Plus-Modems im Test	152
Qual der Wahl	
3D-Beschleuniger im Vergleich	157
Referenzen	
Schnellvergleich aller Hardware-Komponenten	161

 Zu den mit der CD gekennzeichneten Artikeln finden Sie Inhalte auf der Cover CD-ROM.

SEITE 52

VORSCHAU: Starfleet Academy

Interplay macht den Traum vieler Star Trek-Fans endlich wahr. In Starfleet Academy darf man sich als junger Ka-



dett selbst hinter das Steuer der Enterprise klemmen und Klingonen oder Romulanern ein paar Protonentorpedos über den Pelz brennen.

SEITE 110

SPIELETIPS: Diablo

Auch wenn bei Blizzards Action-Rollenspiel jeder neue Gang in die Dungeons neu aussieht, erfahren Sie in un-



serem Guide alles Wichtige, um Diablo ohne Bedenken gegenüberzutreten zu können: Kampf- und Zauberstrategien, der beste Einsatz der vielen Ausrüstungsgegenstände, der richtige Charakterausbau.

AB SEITE 152

V.34 Plus Modems und 3D-Beschleuniger

Die neuesten Hardware-Generationen aktuell bei PC Action im Test. Welches Modem soll ich kaufen? Halten 3D-Beschleuniger, was sie versprechen?



Ruhe in Fetzen!



Die Demo erhalten Sie unter
www.beam.com.au

© 1996 Beam Software. KRUSH, KILL 'N' DESTROY ist ein Warenzeichen von Melbourne House. Vermarktung und Vertrieb durch Electronic Arts. Electronic Arts und das Electronic Arts Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragte Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder in anderen Ländern. Windows ist ein Warenzeichen beziehungsweise ein eingetragtes Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder in anderen Ländern.



Sie sollten sich gut überlegen, auf welche Seite Sie sich schlagen, denn das Leben folgt nicht mehr den üblichen Regeln – es sucht sich jetzt seinen eigenen Weg. Benutzen Sie Ihren Kopf, dafür haben Sie ihn ja schließlich, und schicken Sie die post-apokalyptischen Gegner in die ewigen Jagdgründe!



Hier benötigen Sie Kugeln und Köpfchen, denn Ihre Gegner sind clever und knallhart. Lassen Sie sich überwältigen – aber nicht zu oft!



Wir bieten Ihnen kampfgebeutelte Städte in SVGA-Grafik für Windows und DOS, Kämpfe zwischen wildgewordenen Mutanten und kühlen Überlebenden mit High-Tech-Ausrüstung, jede Menge Missionen und Live-Action-Videos, knallharten Soundtrack und Humor so schwarz wie Öl!

Krush Kill 'n' Destroy™ – Keine Kompromisse, nur Draufhauen!

Exklusiv-Vertrieb durch
KINGSOFT, Tel. 0 24 08/94 10,
Fax: 0 24 08/94 16 44
Electronic Arts Hotline:
0 24 08/9 40-5 55.
Im WWW finden Sie
Electronic Arts unter
<http://www.ea.com/>



Machen Sie mehr aus Ihrem Leben!

INTERAKTIVER FILM

ACTION



ADVENTURE

FLUGSIMULATION

Nach all der Hektik und Veröffentlichungshysterie zum Ende des vergangenen Jahres legen viele Hersteller momentan eine merkliche Verschnaufpause ein.

Glücklicherweise setzte Psygnosis mit Ecstatica 2 noch einen deutlichen Akzent in diesem Monat. Doch wie die zahlreichen und außergewöhnlichen Previews in dieser Ausgabe zeigen, ist dies nur die Ruhe vor erneuten Stürmen.



BMG setzt auf neue 3D Engines

Die Bertelsmann-Tochter BMG Interactive hat mit 7th Levels Dominion nicht nur ein vielversprechendes Echtzeit-Strategiespiel in der Pipeline, sondern lässt derzeit von der Reaktor Media Group (Bermuda Syndrome) auch zwei interessante Action-Spiele mit neuen 3D-Engines entwickeln. In dem SciFi-Spiel Typherra (April) schlüpft man in

die Rolle eines Kampfpiloten, der die Kolonialisierung eines neuen Planetensystems sichern soll. Natürlich kommt es dabei zur Konfrontation mit einer außerirdischen Macht. Eingesetzt werden im Spiel sowohl eine Indoor- als auch eine Outdoor-3D-Engine. Wenn man beispielsweise in einem Raumkampf ein Alien-Raumschiff abschießt und es auf dem nächsten Planeten abstürzt, ist es möglich, dort zu landen und das Wrack zu untersuchen. Beide Grafik-Engines verarbeiten ausschließlich Polygonkörper und sind mit einer

neuen Schattierungstechnik namens Bumpshade ausgestattet. Durch diffuse Lichteffekte soll damit ein realistischeres Bewegungsgefühl erreicht werden. Weit weniger bekannt ist über das zweite Projekt mit dem Titel Under Pressure. Allerdings zeigen erste Screenshots, daß es sich um ein U-Boot Action-Simulation à la Schleifahrt handeln dürfte.

Banzaï Bug - ulkiger Insekten-Simulator

Grolier Interactive hat skurrile Ideen. In Banzaï Bug, einer Art Action-Flugsimulator, übernimmt man die Rolle eines kleinen Käfers, der zusammen mit anderen Insekten in dem Haus eines Kammerjägers wohnt. Nicht gerade die beste Bleibe für seine Art, denn die ganze Familie haßt Chitin-Getier und macht leidenschaftlich Jagd auf alles, was krabbelt. Zusammen mit seinen Käferkumpels, einer Schnecke und einer Spinne plant Banzaï den Bau eines Stinkulators, der mit entsprechenden Gerüchen die grausame Familie aus seinem Zuhause vertreiben soll. Man bugsiert Banzaï also durch die Räume des Hauses, immer auf der Hut vor den Attacken seiner menschlichen Bewohner. Die Mutter greift beim leisesten Surren gerne zum Haar-

GERÜCHTE

Interplays dritter Streich: In einem Interview mit dem Internet-Nachrichtendienst CNet bestätigte Interplay-Chef Brian Fargo, daß man 1997 neben einer Reihe neuer Entwicklungen auch Fortsetzungen erfolgreicher Spiele plane. Fargo nannte explizit Descent 3 und Earthworm Jim 3.

Peter Molyneux demnächst bei Eidos? Schon länger ist bekannt, daß der Bullfrog-Gründer nach der Beendigung von Dungeon Keeper seine ehemalige Firma verlassen will. In Branchenkreisen wird er seit kurzem mit der aufstrebenden Firma Eidos in Verbindung gebracht. Eidos verpflichtet derzeit hochkarätige Entwicklerfirmen. Bereits unter Dach und Fach sind die Verträge mit Looking Glass (Terra Nova, Flight Unlimited) und mit John Romeros ID-Software-Auftraggeber Ion Storm.



Glaubt man den Quellen des Online-Diensts des amerikanischen Magazins Next Generation, arbeitet Sega derzeit an der PC-Umsetzung des phänomenalen Virtua Fighter 3-Spielautomaten. Das spektakuläre Kampfspiel soll als erstes Sega-Produkt auf DVD (Digital Video Disc) Ende dieses Jahres erscheinen.



spray, während der Herr Papa sein erfinderisches Talent im Bau immer neuer mechanischer Käferfallen und Insektenklatschen auslebt. Und der kleine Bobby reißt mit Vorliebe allem Fliegenden die Flügel aus. Jeder Raum verfügt also über eine Reihe von Aufgaben und Puzzles, die gelöst werden müssen, bis alle Bestandteile des Stinkulators zusammengesammelt sind. Banzaï Bug darf ab Mitte März geflogen werden.



HIT-COUNTDOWN

ACTION

DF2: Jedi Knight	LucasArts	Apr 97
Into the Shadows	Triton	Feb 97
MDK	Shiny Entertainment	März 97
X-Wing vs. Tie Fighter	LucasArts	Mär 97

ADVENTURE

Blade Runner	Westwood	Jun 97
King's Quest 8	Sierra	Jun 97
Monkey Island 3	LucasArts	Apr 97
Outlaws	LucasArts	Mär 97
Floyd	Adventure Soft	Mai 97
Starfleet Academy	Interplay	Apr 97
Star Trek: Generations	MicroProse	Sep 97

SIMULATION

Comanche 3	NovaLogic	Mar 97
Falcon 4.0	MicroProse	Apr 97
Flight Unlimited 2	Looking Glass	Juni 97
Red Baron 2	Sierra	Juni 97

INTERAKTIVER FILM

Akte X	Fox Interactive	Jun 97
--------	-----------------	--------



Isnogud - der Comic-Klassi- ker als Jump & Run-Spiel

Daß es Großwesir Isnogud im Reiche des Kalifen nicht leicht hat, durfte man schon in 22 Comic-Bänden miterleben. Nicht ganz so berühmt wie die seines geistigen Bruder Asterix, werden die Abenteuer des kleinen Isnogud seit 35 Jahren von keinem Geringeren als René Goscinny in Szene gesetzt. In Zusammenarbeit mit Microïds und dem französischen Fernsehen entstand nun zu einer TV-Cartoon-Serie das PC-Spiel als Jump & Run. Isnogud begegnet in den 15 SVGA-Levels über 50 Charakteren und schlägt sich durch über 500 Spiel-Bildschirme. Sein Ziel dabei hat sich seit seinem ersten Auftritt nicht gewandelt: „Ich will Kalif werden anstelle des Kalifen!“.

Air Warrior 2 jetzt auch für Einzelspieler

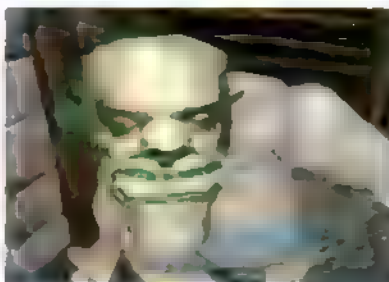
Der Urvater der Online-Flugsimulatoren erhält in seiner Neufassung neben einer optischen Frischzellenkur auch einen echten Einzelspieler-Modus spendiert. In 35 verschiedenen Flugzeugen können die über 300 Missionen angegangen werden, bevor man sich via Internet in den Luftkampf gegen Fliegerasse aus der ganzen Welt stürzt. Auf den zur Veröffentlichung im April freigeschalteten Internet-Servern können sich bis zu 120 Piloten in jeder Arena tummeln.



The Quivering - Gameteks Grusel-Adventure

Ein ganzes Potpourri klassischer Horrorfiguren bietet Gametek in seinem neuen Grafik-Adventure auf. Josh, der kleine Neffe eines verrückten Wissenschaftlers, muß ständig die gruseligen Konsequenzen der fehlgeschlagenen Experimente seines Onkels ausbaden. Frankenstein, Dracula, der Werwolf von

London und die lebende Mumie sind nur einige der Kreaturen, mit denen er es im Verlauf des Spiels zu tun bekommt. Zur Steuerung wird eine 360°-Engine ähnlich Gremlins Normality verwendet. Schon im März sollen 8-Movie- und Gänsehaut-Atmosphäre auf den PC gezaubert werden.



Action Test:

Area 51	72
Ecstasica 2	60
LA Blaster	72
Pinball 97	92
Project Paradise	86
SlamTilt	72

Action Vorschau:

Blast Chamber	50
G Nome	40
Perfect Weapon	41
Starfleet Academy	52

Adventure Test:

Bazooka Sue	96
Die Stadt der verlorenen Kinder ..	66
S.P.Q.R	77
The Rave Shuttle ...	77

Adventure Vorschau:

Floyd	42
Harvest of Souls	32
King's Quest 8	32

Auf diesen Seiten finden Sie alle aktuellen Genre-Themen im Heft.

Mandala - 0531/22075-20

Project Paradise	D	64,95
K.K.N.D.	D	59,95
Bazooka Sue	D	69,95
Marble Drop	D	34,95
<small>Der Nachfolger von Marble Madness</small>		
C & C AR Mission	CD D	24,95
<small>Das Original von Westwood</small>		
Mega-Bundle	EA D	69,00

Beachten Sie auch unsere Anzeige in der PC-Games!

Civilization 2	D	69,95
Comission 2 Mission Disk	D	39,95
Command & Conquer 2	D	74,95
Diablo	A	74,95
Discworld 2	D	76,95
Dominion	D	79,95
DSA 3	D	29,95
Ecstasica	D	74,95
FIFA, NBA oder NHL 97	D	Je 72,95
FIFA, NBA oder NHL 96	D	Je 39,95
Flugsimulator 6.0 Microsoft	D	89,95
Flying Corps	D	74,95
Formula	D	69,95
Games Gold	D	39,95
Have A N. C. E. Day	A	69,95
Kick Off 97	D	69,95
Larry 7	D	69,95
Lord Of Realms 2	D	89,95
MAX	D	69,95
Master Of Orion II	A	79,95
MDK	D	74,95
Nascar Racing	D	79,95
NEMESIS	A	69,95
Pinball 97	D	49,95
Privateer 2	D	74,95
Siedler II Mission CD	D	29,95
SIM Copter Park oder Golf	Je	69,95
Simpsons	D	59,95
Tomb Raider	D	64,95

Joysticks	
Alfa Twin Joystickweiche	34,-
Thrustmaster CH Gravis & Logitech	34,-
CD-ROM Laufwerke	
GoldStar GCD R500B EIDE 8x	279,-
Pioneer DR-A12x ATAPI 12x	319,-
Pioneer DR A12x SCSI 12x	319,-
Soundkarten	
Soundblaster 16 x-m-Modul	64,-
Soundblaster AWE 64 ATAPI ProP	139,-
Festplatten	
Quantum Fireball TM 2 GB + E	179,-
Quantum Fireball TM 3,2 GB + E	54,-
CPUs	
AMD 486 33 5x86 P5,	64,-
AMD K5 P100	45,-
Intel Pentium 33	289,-
Mainboards	
AS-1 P55T-P4 256KB 430MHz	279,-
ATREND ATC 020 430VX	279,-
Grafikkarten	
Matrox Myst Jet 2MB	279,-
Esa Winner Trigo v 2MB DRAM	90,-
S3 Trio 64V+ PC 2MB (EDO)	99,-
CD-R	
CD Roh nge 74Min 1 x 4	
SIMMs	
BMBS PS 2 6 Ch, 66r, FMM	65,-
AMB PS 2 6 Ch, 66r, FMM	79,-

Mandala GmbH Helmstedter Str. 6, 38102 Braunschweig
Tel: 0531 / 22075-20, Fax: -46, [HTTP://www.welfen-netz.com](http://www.welfen-netz.com)

[illegible]

B + E Games

Rhönstr. 9, 97422 Schweinfurt

T-ONLINE: ENDRES#

email: BF_Games@t-online.de

Postfachnummer 46-52 7706-2200 Uhr ALLE SPIELE DV ODER DA

Telefon 00721/12 56 22 Telefex 00721/12 06 21

TELEFON 051 21 10 30 33 TELEFAX 051 21 10 30 34

DOMINION	69,90	Have a N.I.C.E. day	59,90
MDK	69,90	Jagged All. 2 D.G.	69,90
KKND	59,90	Lords of the Realm 2	74,90
Battle Cruiser 3000	69,90	Magic: The Gathering	69,90
Birthright	79,90	Madden NFL 97	69,90
Blood + Magic	74,90	M.A.X.	69,90
Civilization 2 + Scen.	89,90	Master of Orion 2	79,90
Comanche 3.0	79,90	Mechw. 2-Merc.	79,90
Com. + Conq. 2 Mis.	14,90	Nascar Racing 2	74,90
Daggerfall	69,90	NBA Jam Extreme	69,90
Dagger Forces 2	79,90	NBA Live 97	69,90
Deadlock	79,90	Need for Speed SE	59,90
Diablo	79,90	Nemesis	69,90
Discworld 2	79,90	NHL Hockey 97	69,90
Down i.t. Dumps	69,90	Pandora Akte	77,90
DSA 3 - Schatten u.R.	34,90	Privateer 2	79,90
EF 2000 - Tactcom	34,90	Phantasmag.	74,90
F1 Grand Prix 2	79,90	Schleichfahrt	69,90
F1GP2 - Fahrertraining	27,90	Sega Rally	67,90
Fifa Soccer 97	69,90	Siedler 2 Mission	27,90
Flying Corps	79,90	Sim Copter	69,90
Formel 1	79,90	Super EF 2000	79,90
G-Nome	64,90	Terminator Skynet	39,90
Gold Games	34,90	Timeapse	79,90
		Tomb Raider	64,90
		Tunnel 97	79,90
		US Navy Fight. 97	79,90
		Zork Nemesis	79,90

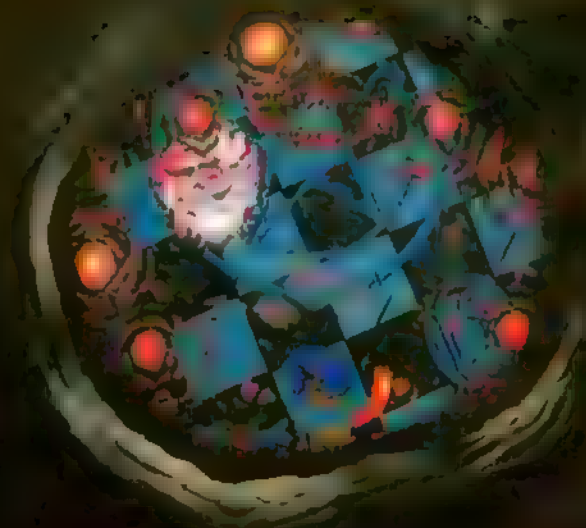
Versandkosten: Nachnahme 10,- DM + NN. Vorkasse 6,90 DM
Ab 300,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere AGB.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

!!! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !!!

PROJECT PARADISE

IN DER FINSTERNIS EINER APOKALYPTISCHEN ZUKUNFT
LAUERT DAS TODLICHSTE ALLER GEHEIMNISSE...

OUT NOW



BETRETEN SIE EIN NEUES



KARION SOFTWARE GmbH
Bismarckstr. 18-20 · D-52064 AACHEN
TEL 0241-470 130 · FAX 0241-470 15 25
INTERNET: <http://www.karion.com>
E-MAIL: info@karion.com

PROJECT PARADISE WURDE ENTWICKELT VON SOFT ENTERPRISES

POWER PLAY:

Sehr schöne Grafikengine, die die Ballerei von der Masse der 30 Konkurrenten abhebt.

PG PLAYER:

Action Fans: Installieren und staunen!

UNIVERSUM

WIRTSCHAFTSSIMULATION



SPORT

RENNSPIEL

aus. Mit Constructor können wir Ihnen schon jetzt einen innovativen Genre-Mix vorstellen, doch das ist erst der Anfang. Bereits im März soll Formel 1 von Psygnosis kommen, es folgen endlich einmal wieder Tennis-Simulationen, eine Fülle anderer Rennspiele und mit Hatrnick Wins ein ernstzunehmender Konkurrent für den rehabilitierten BM 97. Wetten?

Flughafen-Manager

Erste Bilder gibt es jetzt vom Flughafen-Manager zu sehen, dem ehrgeizigen WiSim-Projekt der Flipper-Profis von 21st Century. Tatsächlich haben sich die Engländer ein interessantes, bis-



Ja, wo fliegen Sie denn? In der niedrigsten Zoomstufe wirken die riesigen SVGA-Jets tatsächlich wie mickrige Schmeißfliegen.

her noch unbeackertes Feld in einem Genre ausgeguckt, dem nicht zu Unrecht häufig Stagnation vorgeworfen wird. Als angehender „Mr. Lufthansa“ müssen Sie entweder einen internationalen Flughafen leiten oder dürfen mit Hilfe des Landschafts-Editors Ihren eigenen Mini-Airport generieren und sich dann gleich auch um den Aufbau einer neuen Fluglinie verdient machen. Bereiche wie Boden- und Notfalldienste sowie der reibungslose Ablauf des Luftverkehrs gehören genauso zu Ihren Aufgaben wie die Beaufsichtigung der täglichen Reinigung und die Zollkontrolle. Doch keine Sorge, Assistenten nehmen

Ihnen die lästigsten Pflichten ab. Auf die Rollbahn geht es aber wohl erst im Spätsommer, bis dahin will 21st über 25 Airports und 16 Fluggesellschaften in das Programm integriert haben.

World Wide Soccer

Jetzt also doch! Überraschenderweise erfuhren wir von Sega, daß bereits die Synchronisierungsarbeiten für die PC-Version ihres Saturn-Blockbusters World Wide Soccer auf vollen Touren laufen und wahrscheinlich schon im Mai mit der Vollversion zu rechnen ist. Betrachtet man die Saturn-Variante und zieht man die geniale Umsetzung von Sega Rally heran, dürfte hiermit erstmals ernsthafte Gefahr für EAs FIFA '97 bestehen. Ultrarealistische Animationen, zahlreiche, teilwei-



Im Saisonmodus stehen auch Flutlichtspiele an. Trotzdem noch zu hell für allzu grobe Fouls.

GERÜCHTE



Marketing-Gag oder Großen wahn? Laut Internet-Meldungen denkt Interplay-Boss Brian Fargo tatsächlich darüber nach, das zum Verkauf stehende Baseball-Team der Los Angeles Dodgers zu erwerben. Insider mün-

keln von einem Kaufpreis von etwas über 100 Mio. Dollar. Dazu Fargo, „Wenn wir wirklich die Dodgers übernehmen, brauchen wir die Hilfe von 10 Mio. Fans. Die sollen sich jeder ein Exemplar von VR Baseball '97 für die PlayStation oder den PC kaufen.“ Aha, Herr Fargo!

Für die Neuauflage des American Football-Games NFL Quarterback Club in der Version 1998 hat sich Acclaim kein geringeres Zugpferd gesichert als den frischgebackenen Superbowl-Champion Brett Favre von den Green Bay Packers.

Für die nächste Generation der EA Sports-Titel will Electronic Arts zusammen mit dem Joystick-Giganten Gravis ein neuartiges Multiplayer-Controller entwickeln. Wahrscheinlich sollen dann bis zu acht Spieler an einem PC gegeneinander antreten können.

Noch einmal EA. Der Branchen-Riese betätigte sich an der Spieleschmiede Stormfront Studios, die bereits an der Entwicklung von Madden '97 beteiligt waren und augenblicklich Andretti Racing fertigstellen.

Papyrus, Rennspiel-Freunden bestens bekannt als Macher der Indy Car- und NAS-CAR-Serie, wird wahrscheinlich noch im Spätsommer eine Formel 1-Sim veröffentlichen. Da die teure FIA-Lizenz jedoch bereits ausgiebig von MicroProse und Psygnosis ausgeschachtet wurde, soll Grand Prix Legends die alten Mercedes Silberpfeile der 60er Jahre wieder aufleben lassen.

se selbstablaufende Show-Einlagen der Kicker, vier verschiedene Perspektiven, 48 Nationalteams, Verletzungen und eine halbautomatische Zoomfunktion sollen



World Wide Soccer beeindruckte auf dem Saturn insbesondere durch samtweiche Animationen und sehr flüssiges Gameplay.

HIT-COUNTDOWN

SPORT

4-4-2	Virgin Juni
Actua Golf	Gremlin März
Actua Tennis	Gremlin März
Adidas Power Soccer	Psygnosis Juni
British Open	Looking Glass März
Caddyhack	Virgin April
Jack Nicklas 4	Accolade März
NBA Jam Extreme	Acclaim März
NHL Powerplay Hockey 97	Virgin 2. Quartal 97
PGA Tour Golf 97	EA Sports März
Sampras Extreme Tennis	Codemasters 2. Quartal 97
SimGolf	Maxis Februar
The Golf Pro	Empire März
UEFA Champions League 97	Philips Media Juni
World Wide Soccer	Sega Sports März

WISIM

Al Capone	Magic Bytes 2. Quartal 97
Citizens	MicroProse 2. Quartal 97
Flughafen-Manager	21st Century September
Hatrnick Wins	Ikaron März
Herrscher der Meere	Attic Juni
Theme Hospital	Bullfrog Mai

RENNSPIEL

Dare Devil Derby	Mindscape März
Demon Driver	Philips Media 2. Quartal 97
Formel 1 (3Dfx)	Psygnosis März
Formel 1 (Direct X)	Psygnosis Mai
Interstate '76	Activision März
Mario Andretti Racing 97	EA März
Maximum Roadrace	Gametek März
Maxx	Greenwood Februar
MicroMachines 3	Codemasters 2. Quartal 97
Monster Truck Rally	Psygnosis März
Test Drive: Off Road	Accolade Februar
Vette	MicroProse 2. Quartal 97
X-Car	Bethesda Softworks 2. Quartal 97

für ein ganz neues Fußballerlebnis am PC sorgen. Ein bis vier Spieler können in diversen Spielmodi gegeneinander antreten. Leider waren zum Redaktionsschluß noch keine PC-Screenshots zu bekommen, daher stammen die Bildschirmfotos von der Saturn-Version. Da Sega bei World Wide Soccer aber ähnlich wie bei Rally bis SVGA-Auflösung mit bis zu 65.000 Farben anbieten will, dürfte die Grafikqualität noch einmal leicht verbessert werden können.



Unten sehen Sie die neue Iconleiste. Auf den ersten Shots waren alle Teams original benannt!

Anstoß 2, Vermeer

Noch eine faustdicke Überraschung! Ascaron kündigte die Fortsetzung zweier absoluter Spieleklassiker an. Der Fußball-Manager Anstoß 2 wurde im Vergleich zu seinem überaus erfolgreichen Amiga-Vorgänger komplett überarbeitet und eigentlich in allen Punkten verbessert. Eine neue Grafik-Engine für Torszenen ist entwickelt worden, die Benutzerführung wurde auf Quick-Icons umgestellt, um schnelleren Zugriff auf die Menüs zu haben, und auch die Soundkulisse soll diesmal noch opulenter ausfallen, obwohl man sich bereits damals die Kommentator-Dienste von Marcel Reif sicherte. Glaubt man den Ankündigungen, muß sich Anstoß 2 im Herbst nicht hinter der Optionsvielfalt eines BM 97 verstecken. Noch älter, aber keinesfalls vergessen ist die WiSim Vermeer, damals vom Spiele-Autodidakten Ralf Glau fast im Alleingang programmiert. Um ein großes Erbe antreten zu können, begeben Sie sich Anfang des 20. Jahrhunderts auf eine Jagd rund um den Erdball nach 40 Meisterwerken der Malerei. Ihr Reisekapital verdienen Sie sich durch die Anlage von Plantagen in der Drit-

IM HEFT

Rennspiel Vorschau:	
Interstate '76	50
Moto Racer	88
Rennspiel Test:	
L.A. Blaster	72
Rennspiel Tips:	
F1 Grand Prix 2	142
Sportspiel Test:	
BOT Soccer	100
Front Page Sports Footbal	100
NBA Hangtime	100
WiSim-Vorschau:	
Constructor	26
WiSim Test:	
BM 97 - Nachtest	78
DSF Fußball-Manager	70
Winzer Deluxe	94

Auf diesen Seiten finden Sie alle aktuellen Genre-Themen im Heft.



Die Ascaron-Grafiker wollen mit den ausgeblichenen Zeichnungen den Stil der Zeit einfangen.

ten Welt. Die Thematik wurde durch zahllose Handlungsorte, Auktionen und falsche Führten aufgepeppt, das gesamte Spiel natürlich dem heutigen Stand der Technik angepaßt. Schon im März dürfen Sie mit bis zu vier Gleichgesinnten höchstwahrscheinlich Ihren Kunstsachverstand unter Beweis stellen.

Riot

Eine weitere Variante von Future Sports stellt Riot von Psygnosis dar. Unzählige Teams treten in Cyber-Arenen in einem Spiel ohne Regeln an, bei dem eine Plasmakugel ins Tor befördert werden muß. Die wichtigsten Features: Netzwerk-Option, zehn wählbare Kamera-Perspektiven und HiRes-Modus. Schon im Februar dürfen Sie beweisen, wie stark Sie wirklich sind.



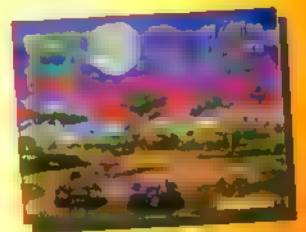
Harte Kerle im Cyberspace. Riot setzt auf knallharte Action.

Ubi Soft

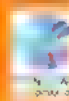
STREET RACER



PRÜGELEI AUF HEISSEN REIFEN!



- Erhältlich ab November auf folgenden Plattformen: Playstation, Saturn, Game Boy, PC
- Ein knallhartes Rennen, höllisch schnell und verdammt gefährlich
- Versteckte Strecken und Gegner
- Bis zu 8 Spieler gleichzeitig
- Apokalyptische 3D-Umgebung
- Jede Menge Optionen und Perspektiven



PC vertreib
Guillemot International
Tel. 02 1 31 80 00

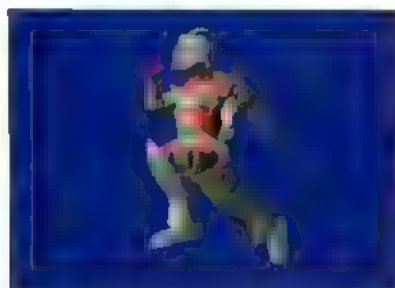


ROLLENSPIEL

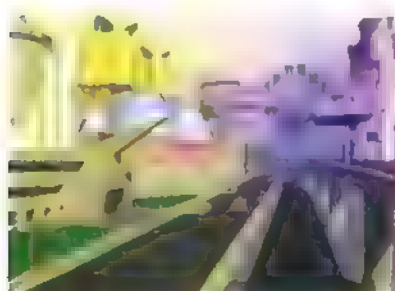


STRATEGIE

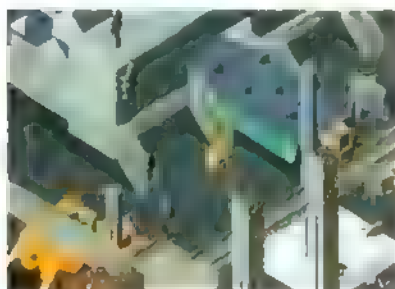
Selten war Strategie- und Rollenspieler so viel geboten wie in dieser Ausgabe. Tips zu Alarmstufe Rot, Risiko, DSA 3 - Schatten über Riva und Diablo beseitigen die letzten Hindernisse vor der Endsequenz. Auch wenn die aktuellen Tests nicht gerade zu den Top-Titeln gehören, besitzen die in der Vorschau vorgestellten Spiele echtes Hit-Potential. Ein ganz neues Problem kommt zukünftig auf alle Internet-Spiele zu, das hauptsächlich die Genres Strategie und Rollenspiele betrifft. Mehr darüber lesen Sie im „Offenen Brief“.



Um die einzelnen Figuren perfekt zu animieren, wurden solche Modelle erstellt.



X-COM: Apocalypse wird einige technisch interessante Zwischensequenzen enthalten.

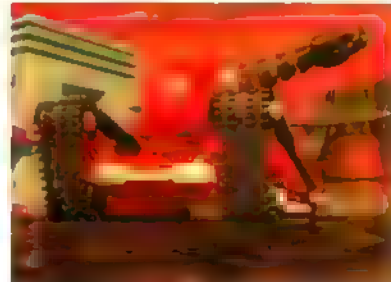


Links oben klettert ein Squadmitglied die Mauer hoch, optional auch in Echtzeit.

Auf drei Ebenen oder mehr kann im dritten Teil gekämpft werden.

X-COM 3:
Apocalypse

Der dritte Teil der klassischen Strategie-Serie von MicroProse wird auch etliche spieltechnische und inhaltliche Neuerungen bringen. Zum einen wird in den Kampfsequenzen optional Echtzeit angeboten, um etwas mehr Action in das sonst doch leicht trockene Spiel zu bringen. Außerdem stehen neue Befehle an die Squad-Einheiten zur Verfügung. Auf Wunsch sollen diese nun kriechen und klettern können. Den Aliens ist es gelungen, durch spezielle Geräte Teleporter auf die Erde zu öffnen und als Menschen verkleidet die Gesellschaft zu infiltrieren. Weitere neue Spieloptionen entstehen durch Spionage und Verhör dubioser Subjekte, wodurch Aliens entlarvt und ihre Technologien geklaut werden können. Gegen Ende des Spiels soll es sogar möglich sein, in die Welt der Aliens einzudringen und die Portale in unsere Welt zu zerstören. Etwa Mitte dieses Jahres dürfte X-COM: Apocalypse erscheinen.



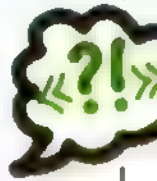
WarLords -
The Dark Dwarves

Sofort fallen die wirklich hübschen Grafiken des Nachfolgers auf. In den ersten beiden Teilen war die gesamte Darstellung damit verglichen schon sehr spartanisch. Wer jetzt glaubt, SSG springe auch auf den Zug, optisch schöne Spiele zu machen, die aber dafür inhaltlich wenig zu bieten haben, täuscht sich gewaltig. WarLords 3 - The Dark Dwarves soll eine überragende KI be-



Alle Einheiten werden durch detaillierte Grafiken vorgestellt.

GERÜCHTE



Westwood plant eine überarbeitete Command & Conquer-Version auf DVD. Der neue Datenträger hat eine Kapazität von 4,7 GB und ermöglicht somit zusätzliche Zwischensequenzen in sogar noch besserer Qualität. Das Update soll noch vor Mitte des Jahres erhältlich sein. Laut Aussagen von Westwood wurden von Alarmstufe Rot weltweit 1,5 Millionen Stück verkauft und 300.000 verschiedene Spieler haben sich für Multiplayer-Spiele auf dem Server angemeldet. Auch zum zweiten Teil wird es wieder eine Missionsdisk geben. „Gegenangriff“ erscheint vermutlich noch im 2. Quartal 1997.

Squaresoft, eine bekannte Software-Schmiede für das Nintendo und neuerdings die PlayStation, hat angekündigt, zwei ihrer Spiele für den PC zu konvertieren. Die Final Fantasy-Serie ist in Japan extrem beliebt und auch in Deutschland weit verbreitet. Wie alle japanischen Spiele dieser Art, läßt sich Final Fantasy am ehesten ins Genre der Rollenspiele einordnen, auch wenn es hauptsächlich die Merkmale eines Action-Adventures aufweist. Gegen Ende des Jahres soll der fünfte und sechste Teil der Serie für den PC fertig werden.

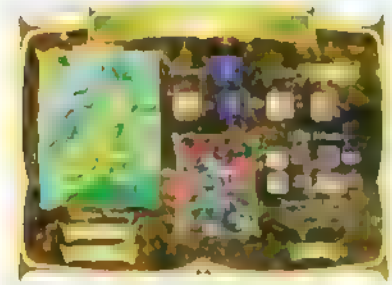
Ron Millar, der Designer von Warcraft 2, Diablo und StarCraft, wechselt zu Activision. Dort wird er an dem Echtzeitstrategiespiel Dark Reign mitarbeiten. Weder Veröffentlichungstermin noch Qualität von StarCraft sollen laut Blizzard von dem Personalwechsel betroffen werden.

An einer Fortsetzung zu Diablo wird schon bei Blizzard gearbeitet. Nähere Informationen will Blizzard noch nicht publik machen. Ähnlich nichtssagend äußerte sich der Pressesprecher zu Spekulationen über Warcraft 3. Falls es einen Nachfolger geben wird, erscheint dieser garantiert nicht mehr 1997.

Diesen Monat soll ein weiteres Update zum Online-Rollenspiel Meridian 59 allen Spielern zugesandt werden. Das Update soll grafische Verbesserungen, eine größere Welt, mehr Quests usw. enthalten. Außerdem dürfte es bald eine deutsche Fassung des Online-Rollenspiels geben. 3DO wollen anscheinend noch vor der Veröffentlichung von Ultima Online ihr Produkt mit konkurrenzfähiger Technik ausstatten.

Pagedown Computer veröffentlicht eine Warcraft 2-Level-CD über 1.000 neue Szenarien, Spielstände und Tips & Tricks sind auf der CD enthalten.

Info: Pagedown Computer, Hannoversche Straße 142-144, 37077 Göttingen.



Das überarbeitete Stadtmenü mit Einheitenproduktion.

sitzen, um auch Singleplayer-Spiele interessant zu gestalten. Außerdem wird es eine Kampagne geben und nicht nur einen Haufen einzelner Szenarien. Revolutionärste Neuerung ist aber sicherlich der optionale Simultan-Echtzeit-Modus, so daß in Multiplayer-Spielen alle gleichzeitig ziehen können und nicht aufeinander warten müssen. M.A.X. hat schon bewiesen, daß die simultane Spielweise alle rundenbasierenden Strategiespiele erst für Multiplayer-Gefechte interessant

Zwei Dungeons und die obere Hälfte einer Burg.

macht. Allerdings wird man sich noch mindestens bis Ende Sommer gedulden müssen.

IM HEFT

Rollenspiel Vorschau:
Fallout 44

Strategie Vorschau:
Conquest Earth 34
Alexander der Große 46
Lost Vikings 2 48
Dark Reign 50
Blast Chamber 50
Outpost 2 32

Strategie Test:
Admiral Sea Battles 76
War Diary 77
Fallen Haven 88
SimPark 90
Magic: The Gathering 74

Rollenspiel Tips:
Diablo 110
DSA 3 128

Strategie Tips:
Alarmstufe Rot 118
Risiko 136

Auf diesen Seiten finden Sie alle aktuellen Genre-Themen im Heft

HIT-COUNTDOWN

STRATEGIE

Dungeon Keeper	Bullfrog	März '97
Pax Imperia 2	THQ	2. Quartal '97
Magic: The Gathering	MicroProse	März '97
StarCraft	Blizzard	4. Quartal '97
X-COM 3	MicroProse	2. Quartal '97
WarLords 3	SSG	3. Quartal '97
Rebellion	LucasArts	2. Quartal '97
Dominion	7th Level	März '97
Conquest Earth	Eidos Interactive	April '97

ROLLENSPIELE

Lands of Lore 2	Westwood	2. Quartal '97
Descent to Undermountain	Interplay	2. Quartal '97
Fallout	Interplay	2. Quartal '97
Return to Krondor	7th Level	2. Quartal '97
Betrayal at Antara	Sierra	April '97
Ultima 9	Origin	3. Quartal '97
Ultima Online	Origin	2. Quartal '97
Dark Earth	Mindscape	April '97

Okay Soft Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674-1279 Fax 1294
Hotline news 09674-8405

BESTSELLER		
A 10 Cuba W95	DV	61 90
Baphomets Fluch	DV	74 90
Bazooka Sue	DV	69 90
C & C Alarmstufe Rot	DV	82 90
C&C Alarmstufe Rot Miss		29 90
Daggerfall	DV	74 90
Das Gewehr (Age of Rifles)		69 90
Diablo	DA	73 90
Discworld 2	DV	79 90
OSA 3 Schatten u Riva	DV	36 90
Dungeon Keeper	DV	72 90
FIFA 97	DV	71 90
Formel 1	DV	79 90
Grand Prix 2	DV	79 90
Have a N.I.C.E. Day	DV	62 90
Heroes of Might & Magic 2		79 90
Jagged All Deadly Games		74 90
KKND	DV	69 90
Larry 7	DV	75 90
Lord of the Realm 2	DV	75 90
Master of Orion 2	DV	76 90
MAX	DV	69 90
Nascar Racing 2	DA	74 90
NBA Live 97	DV	71 90
NHL 97	DV	71 90
Pandora Akte	DV	78 90
Privateer 2 Darkening	DV	78 90
Sega Rally	DV	75 90
Warcraft 2 Exklusiv Ed.	DV	77 90

T Online Okay

LOSUNGSHEFTE 9,90 PlayStation

BLITZ VERSAND: Lagerware versenden wir bei Auftragsingang bis 16 Uhr.

Plus je 25,-

Hardware: Thrustmaster Grand Prix 1 Leder 100,-, Rfid kam 35,-, Game Gamepad 990, Max Sound 54 Home Studio gmp 129,-, SoundBlast 16 Value Cd pnp 129,-, SoundMaster RMC 64 pnp 305,-, Orchoad Righteous 30 459,-

CD-ROMS: Mitsumi FX800 8fach 199,-, Toshiba XM5602B 8fach 205,-, Panasonic CR584B 12fach 229,-, Toshiba XM5702B 12fach 235,-

RAM: 3MB PC/2 60ns 65,-, 16MB PS/2 60ns 149,-, 6MB PS/2 600 60ns 69,-, 16MB PS/2 EDO 60ns 189,-

HOME OFFICE PC AMD 8K163: Gigabyte NX/16MB/Fujitsu 1.2GB Festplatte, Mitsumi 8fach CD-ROM/ATI 2MB Grafikkarte, 16Bit Soundkarte/Cherry Tastatur/Maus, WIN95...3 Jahre Garantie! 1.799,-, 1 Jahr Vor-Ort-Service!

MAINBOARDS: Asus P55T2P4 Intel 430HX 512KB 299,-, Asus XP55T2P4 430HX 256KB, ATX 309,-, Gigabyte 586HX Intel 430HX 249,-, Chaintech 586VGM Intel 430VX 215,-

FESTPLATTEN: Samsung 1.6GB 11ms 385,-, Quantum Fireball 2.1GB 10,5ms 455,-, IBM DASH 2.1GB 9ms 469,-, Seagate Modelist 2.5GB 10,5ms 479,-

SOUNDKARTEN: Soundblaster 32 PaP 105,-, Soundblaster AWE 64 PaP 299,-, Terratec Soundsystem Gold 16 PaP 99,-, Terratec Maestro 16/96 SE PaP 219,-

GRAFIKKARTEN: Matrox Mystique 2MB 5GRAM 249,-, Matrox Mystique 4MB 5GRAM 399,-, Creative Labs 3D Blaster 4MB 339,-, ATI 3D Expression 2MB 199,-

CPU: Intel Pentium 120MHz 225,-, Intel Pentium 133MHz 279,-, Intel Pentium 166MHz 399,-, Intel Pentium 166MHz MMX 719,-, Intel Pentium 200MHz MMX 1089,-, AMD 5K86 P-133 199,-

GRUSELIG GÜNSTIG!

AKTUELLE VERGESSEN AN TELFON - KOSTENLOS GESAMTPREISLISTE

ARIZONA

Hardware Components Markt Weiden

Handweg Straße 88 · 73744 Balingen · Fon 0 70 23-90 88 12 · Fax 0 70 23-90 88 13

Zahlung per Vorkasse, Nachnahme oder Kreditkarte. Preise freibleibend inkl. MwSt. zzgl. Versand. Bestellannahme Mo-Fr 10-12 Uhr u. 14-18.30 Uhr. Sa 10-13 Uhr.

DIE ETWAS ANDERE HITPARADE Soundkarte zum Dumpingpreis

QUIEK! Können diese Augen lügen? Floyds unvergleichliche Mimik dürfte mit zu den Highlights von Adventure Softs gleichnamigem Spiel gehören.



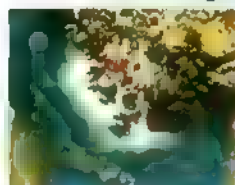
BLAST! Endlich können wir uns selbst in Captain Kirks Commander-Sessel fallen lassen: Zulu, Warp 9! Checkov, Schilde hoch und Protonentorpedos feuerbereit!

FLÜSTER! Die kleine Mietze, Hauptdarstellerin in Die Stadt der verlorenen Kinder, gehört zu den angenehm anderen Computerspiel-Charakteren.

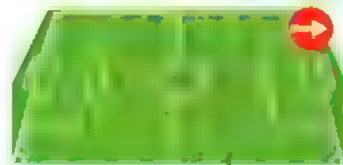


WROOOM! Delphine Softwares Moto Racer zeigt endlich einmal, daß auch zweirädrige heiße Öfen am PC verdammt viel Spaß machen können.

FUNKY! Interstate 76 von Activision bringt die 70er Jahre zurück. Zu heißen Funkrhythmen darf man sich mit monströsen Hemdkrägen und quietschbuntem Outfit über amerikanische Highways ballern.

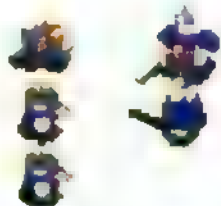


BOOOM! Conquest Earth von Eidos verfügt nicht nur über die optischen Qualitäten, um im Genre der Echtzeit-Strategiespiele ganz kräftig einzuschlagen.



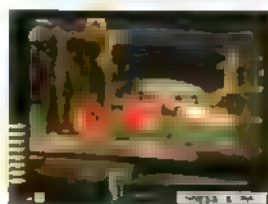
KICK! Gar nicht so übel. Auch wenn die Darstellung des Spielgeschehens im DSF-Fußballmanager nicht gerade High-End-Grafik besitzt, so ist sie doch verdammt zweckmäßig und übersichtlich.

GRUNZ! Meine Güte, kein Mensch hat etwas gegen wohlgeformte Kurven. Aber mußte es bei Bazooka Sue denn unbedingt ein Schweinerüssel im Gesicht sein? Sie ist doch schon blond.



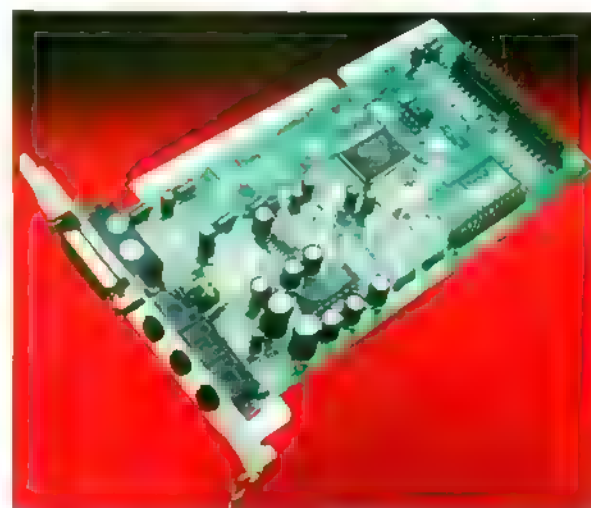
UUÄÄHH! Völlig unkenntliche Einheiten muß man in War Diary durch die Landschaften bugsieren. VGA in dieser Form ist eben nicht mehr super.

WINSEL! Auf einem 20.000 Dollar-Spielautomaten mag Midways Alien-hatz im Kreise von ein paar Kumpels ja ganz amüsant sein. Am PC jedoch verwandelt man aber nur noch aufrechte Pixelhaufen in waagerechte.



Nur 49 Mark verlangt Pine für die 16 Bit-Soundkarte Schumann. Diese ist kompatibel zur Soundblaster Pro und kann über einen Waveblaster-kompatiblen Anschluß mit einem Wavetable-Synthesizer erweitert werden. Unter Windows 95 wird die Karte dank Plug & Play weitgehend automatisch installiert. Auch sind Treiber für Direct Sound vorhanden, die für unter Windows 95 laufende Spiele wichtig sind. Unterstützt wird weiterhin der Vollduplex-Betrieb für ein gleichzeitiges Aufnehmen und Abspielen von Klängen. Zum Preis von 69 Mark bekommen Sie die Variante Schumann 3D, die zusätzlich über eine zuschaltbare Stereobasisverbreiterung verfügt.

Info: Pine Technologie Deutschland GmbH:
Tel. (02104) 9389-0 • Fax (02104) 9389-99



Die 49 Mark teure Soundkarte Schumann von Pine könnte im Grunde noch günstiger sein, wenn sich die Hersteller endlich dazu durchringen würden, auf die zusätzliche CD-ROM-Schnittstelle zu verzichten.

News Splitter

◆ **Grafikkarten bei Pearl:** Discounter Pearl hat seit kurzem auch Systemkomponenten wie Prozessoren, RAM und Grafikkarten im Programm - darunter auch Grafikkarten des Herstellers Cardex. Nur 249 Mark kostet die Cardex Challenger EV, die mit einem ET6000 Prozessor und 2,25 MByte MDRAM ausgestattet ist.

◆ **Die Dance Machine - ein virtuelles Tonstudio:** Von Marlboro Music ist soeben ein Kompositions-Programm erschienen, mit dem man seine eigenen Dancefloor-Hits selbst erstellen kann. Aus dem Soundarchiv mit 1.000 mitgelieferten Samples können über acht Tonspuren die verschiedensten Klangbausteine kinderleicht kombiniert werden. Die Dance Machine gibt es für DM 49,80 überall im Musikfachhandel.

◆ **MMX statt Pentium:** Eine Reihe von Herstellern liefern ihre Multimedia-PCs bereits auf Wunsch mit der neuesten Prozessor-Generation von Intel aus. Erste Rechner bekommen Sie unter anderem bei Compaq, Gateway 2000 und Vobis.

◆ **Prozessor-Upgrade:** Speziell für Besitzer älterer Hauptplatinen, die ein Nachrüsten schneller Pentium-Prozessoren nicht unterstützen, bietet der Hersteller Evergreen ein Upgrade-Kit mit schnellem Cyrix 6x86 P166+ Prozessor an. Der Preis liegt bei 529 Mark.

◆ **Fantasy Forest - Jump & Run mit Toffifee:** Wer sich mit den nussigen Karamel-Halbkuugeln auch am PC vergnügen möchte, kann dies in dem neuen Werbespiel Fantasy Forest von Toffifee. Das Jump & Run bietet zur Spielabwechslung Tauschmöglichkeiten in Level-Shops, Parallaxscrolling und Junglesound. Bestellung per Post: Kennwort Fantasy Forest, Postfach, 20721 Hamburg (DM 12,- als Scheck beilegen). Bestellung per Nachnahme unter 0180 - 5305306 (DM 15,- zzgl. Nachnahmegebühr).

◆ **3D-Beschleuniger noch schneller:** Kaum werden die ersten 3D-Karten mit Voodoo-Prozessor von 3Dfx ausgeliefert, steht die nächste Generation ins Haus. Voodoo Rush heißt der Nachfolger, von dem sich der Hersteller eine deutliche Geschwindigkeitssteigerung verspricht.

PC Action

im Abo

für sensationelle
DM 79.90

Bringt Ordnung in Ihre CD-ROM-Sammlung! Der CD-Ständer und die mitgelieferten 12 Jewel-Cases nehmen die CD-ROMs aller Ausgaben eines Jahres auf. Mit den monatlichen Inlays im Design der PC ACTION-Titelseite finden Sie immer schnell das gewünschte Programm auf Ihren CD-ROMs.

Bitte beachten: Die Jewel-Cases werden ohne Inhalt geliefert! Artikelnummer 1086, Zuzahlung: keine.

Als Dankeschön:
**CD-Ständer
mit 12
Jewel-Cases**



PC ACTION - das Profi-PC-Spielmagazin - im Abo:

- Jeden Monat über 50 Seiten GAMES GUIDES zu aktuellen PC-Spielen. Außerdem: kompetente Tests aller Spielehits.
- Auf CD-ROM - alles was ein Spielerherz begehrt: Demos, Updates, Patches, Codes, Levels, Maps, Schummelsoftware....
- Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie zurück.
- Sie versäumen keine Ausgabe und erhalten so ein lückenloses Sammelwerk.

Einfach Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abheften an: COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

☒ **JA, ich will das PC Action-Abo mit CD-ROM.**
(DM 79,90/ Jahr (= DM 6,66/ Ausgabe), Ausland 103,90/ Jahr)

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Als Dankeschön erhalte ich den CD-Ständer + 12 Jewel Cases (Artikelnummer 1086). Die Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs. Ich erhalte das PCA-Abo frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Datum 1 Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreßänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2 Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise des Abos
(bitte ankreuzen)

- ☐ Gegen Rechnung
☐ Bequem per Bankeinzug

Konto -Nr.

BLZ

PC CD-ROM

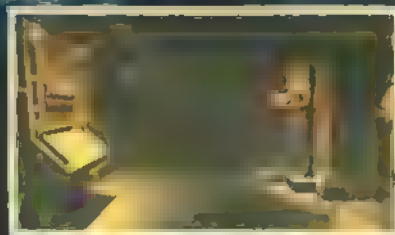
Komplett kostenlos!

SECRETS OF THE LUXOR

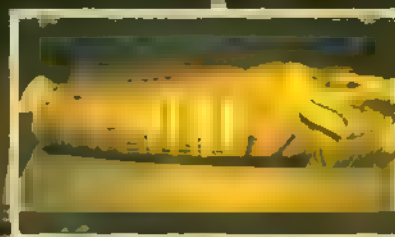
Entsinnen Sie das Rätsel einer
unvorstellbaren Macht aus
der Vergangenheit – sonst hat
die Erde keine Zukunft.



Bahnen Sie sich Ihren
Weg durch die Pyra-
mide von Luxor. Langst
vergessene Labyrinth,
mysteriöse Rätsel und
exotische Kulturen lauern
auf Sie.



Ertrogeln Sie die
Geheimnisse von Raum
und Zeit: 300 Jahre in
der Zukunft müssen
Sie einen Wahnsinnigen
davon abhalten, die
Sonne zu zerstören.



Lambertische 3-D
Darstellungen und
interaktive Fil-
sequenzen versetzen Sie
in die Welt
Ihrer Vorstellungskraft.

Gratis-Demo-CD-ROM anfordern! Per Telefon 0180/532 36 63,
per Fax 0180/532 36 69, oder per e-Mail www.funware.de oder Coupon
ausfüllen und an FunWare, Postfach 70 16 47, 22016 Hamburg senden.

Name

Vorname

Strasse/Nr.

PLZ/Ort

Telefon

Fax

E-Mail

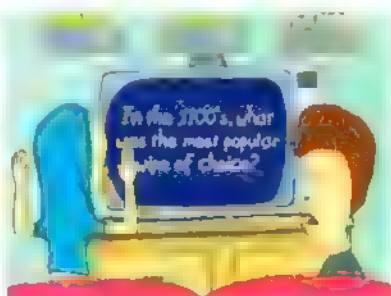
PCA 3/97

FUNWARE

www.funware.de

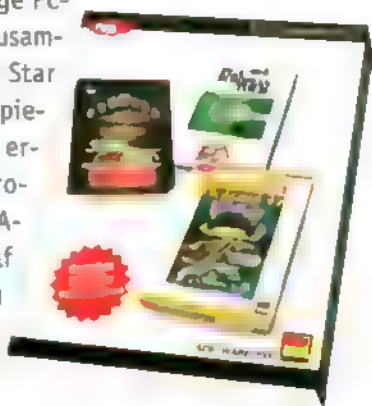
Beavis & Butthead bis zum Abwinken

Gleich vier neue Softwarepakete mit den abgefahrenen MTV-Protagonisten Beavis und Butthead werden ab sofort von Viacom New Media angeboten. In „Wiener takes all“ darf man sich mit den beiden auf eine Couch setzen und einer Frage- und Antwort-TV-Show beiwohnen. „Calling all dorks“ verwandelt Ihren Windows-Desktop mit acht Win95-Themes in einen Beavis & Butthead-Fanclub. In „Little Thangies“ treiben die beiden Chaoten in sieben Mini-Spielen ihr Unwesen, während Screen Wackers mit einer ganze Reihe interaktiver Screensaver glänzt.



Aller guten Spiele sind 3

Software 2000 packt drei hochkarätige PC-Spiele in der Fun Compilation Vol. 1 zusammen. Das Kult-Adventure zu TV-Serie Star Trek: The Next Generation entführt Spieler und Crew an die Grenzen des erforschten Universums. Mit PGA European Tour darf man in irdischen SVGA-Gefilden einer gepflegten Runde Golf frönen, während Rallye Racing 97 in 28 Renn-Etappen und mit einer tollen 3D-Engine die ganze Faszination dieses Sports zeigt.



WORTE MONATS

» ...Überall in diesem Universum kommen Wesen zusammen, um sich gemeinsam rhythmisch zu bewegen. Die „good vibrations“, die solche Raves aussenden, werden nicht nur in dieser Dimension verstanden. Ist die Menschheit bereit, sich der intergalaktischen Rave Community anzuschließen?“... «

Auszug aus der Spielanleitung zu Navigos „The Rave Shuttle“. Da muß einer wohl voll turbohip und terratrendy sein, um all die lieben, tuffigen Messages zu checken, die den Party People mit auf die Voyage gegeben werden. Wenigstens lagen der Spielepackung keine Pillen bei.

Sega setzt auf MMX

Die PC-Division des japanischen Unterhaltungskonzerns optimiert als einer der ersten Hersteller seine Spiele für Intels neue Pentium-Generation mit MMX-Technologie. Als erstes wird das Kampfroboter-Actionspiel Virtual On erscheinen. Für 1997 sind aber noch zwölf weitere Umsetzungen erfolgreicher Spielhallenautomaten geplant, darunter auch Sega Worldwide Soccer. Die MMX-Chipsätze sind u. a. in der Lage, bei 16 Bit Farbtiefe bis zu 30 Bilder/Sekunde darzustellen und gewähren damit einen besonders flüssigen Bildaufbau.

PC ACTION

Unser Service:

• **Abonnement-Betreuung**
Für Abo-Bestellungen und Fragen zum Abonnement. Nicht bei technischen oder Tips & Tricks-Fragen.
09 11 - 5 32 51 79

• **CD-ROM defekt**
bitte senden Sie die CD an:
Astat Media GmbH
Reklamation PC Action,
Am Steinacher Kreuz 22,
90427 Nürnberg

• **CD-ROM generell nicht lauffähig:**
Montag bis Freitag, 14-18 Uhr
0911-30 50 30

• **E-Mail Redaktion**
Christian Bigge:
cnbigge@paction.de
Christian Müller:
cnmueller@paction.de
Alexander Geltenpoth:
arge.tenpoth@paction.de

• **Heftnachbestellungen**
(nur per Vorkasse, V-Scheck oder bar erfolgen; nur die letzten drei Ausgaben sind lieferbar): bitte wenden Sie sich nur schriftlich an:
CP Verlag & Agentur GmbH, Leserservice,
Isarstraße 32-34,
90451 Nürnberg

• **Internet-Homepage**
<http://www.paction.de>

• **Leserbrieft**
Computer Verlag
PC Action Leserbrieft
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg
siehe auch E-Mail

• **Leserservice**
Computer Verlag
Leserservice
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

• **PC Action CD-ROM**
siehe Reklamationen

• **Probleme mit Demo, Bugfix, Update:**
bitte Hersteller anrufen
(siehe Hotlines S.21)

• **Programmeinsendungen**
Computer Verlag
PC Action Software
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

• **Reklamationen**
Astat Media GmbH
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

• **Reklamationshotline**
Mo. - Fr. 14 - 18 Uhr
09 11 - 30 50 30

• **Tips & Tricks-Einsendungen**
Computer Verlag
PC Action T&T
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg
oder per E-Mail

• **Tips & Tricks, sonstige Fragen zu den Spielen**
bitte Hersteller anrufen
(siehe Hotlines S. 18)



Wir weisen darauf hin, daß der Verlag keine Tips&Tricks geben bzw. Fragen zu einzelnen Spielen beantworten kann; bitte wenden Sie sich hierzu an die im Heft oder auf der Originalverpackung angegebenen Hersteller.

PC ACTION

Hersteller-Hotlines:

Acclaim
01805-335555
24h täglich
Activision
s. Bomico
Ascon
05241-966933
Mo-Fr 14.00 - 17.00
Attic
07431-54323
Mo-Fr 10.00 - 18.00
BMG
05241-807080
Mo-Fr 10.00 - 17.00

Blue Byte
0208-4508888
Mo-Do 15.00 - 19.00
Fr 15.30 - 19.30
Bomico
06107-945145
Mo-Fr 15.00 - 19.00
Bullfrog
s. Electronic Arts
Coktel Vision
s. Sierra
Core Design
s. Bomico

Creative Labs
089-9579081
Mo-Fr 10.00 - 18.00
Dynamix
s. Bomico
Electronic Arts
02408-940555
Mo-Fr 10.00 - 17.00
Funsoft
02131-96511
Mo,Mi,Fr 15.00 - 18.00
Gametek
0180-5304525

Greenwood
0234-9645050
Mo-Fr 15.00 - 18.00
Ilariion
0241-4701520
Mo, Do, Fr 15.30-18.30
Interplay
s. Acclaim
Konami
0221-612352
Mo-Fr 17.00 - 20.00
LucasArts
s. Funsoft

Magic Bytes
05241-34861
Mo-Fr 09.00 - 17.00
MicroProse
05241-946480
Di 15.00 - 18.00
Mindscape
0208-9924114
Mo, Mi, Fr 15.00- 18.00
Navigo
089-32466200
NEO Software
0044-1-60-74-080
Mo-Fr 14.00 18.00

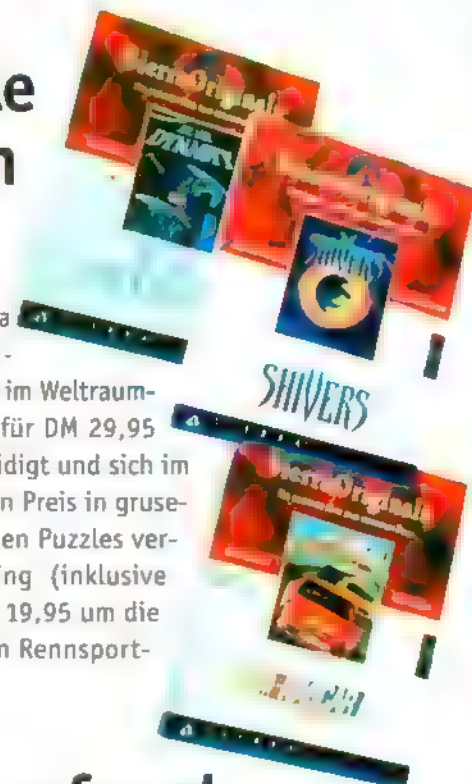
New World Computing
s. Funsoft
NovaLogic
s. Funsoft
Ocean
s. Bomico
Origin
s. Electronic Arts
Rainbow Arts
s. Funsoft

Sierra
06103-994040
Mo-Fr 09.00 - 17.00
Str-Tech
s. Funsoft
Soft Enterprises
06692-4642
Di, Do 18.00 - 20.00
Software 2000
05241-986010
Mo+Fr 11.00 18.00

Spectrum Holobyte
s. MicroProse
Starbyte
0234-680494
Mo 15.00 - 18.00
Sunflowers
s. Bomico
Virgin
040-391113
Mo-Do 14.00 - 20.00

Sierra-Spiele zum kleinen Preis

Um drei weitere Titel hat Sierra seine Budget-Reihe Sierra Originals erweitert. Während man im Weltraum-Actionspiel The Last Dynasty für DM 29,95 das Erbe der Menschheit verteidigt und sich im Adventure Shivers zum gleichen Preis in gruseliger Atmosphäre an zahlreichen Puzzles versucht, darf in NASCAR Racing (inklusive Trackpack) für gerade mal DM 19,95 um die Rundkurse der amerikanischen Rennsport-Serie geheizt werden.



DVD-ROM-Laufwerk von Hitachi

Das DVD-ROM-Laufwerk GD1000 von Hitachi liest doppelseitige Dual-Layer-DVDs mit einer Kapazität von bis zu 17 GByte. Ausgestattet mit einer IDE-Schnittstelle, liegt die maximale Datenübertragungsrate bei



Als einer der ersten Hersteller kommt Hitachi mit einem DVD-ROM-Laufwerk auf den deutschen Markt.

1.380 KByte pro Sekunde und die mittlere Zugriffszeit bei 190 ms. Herkömmliche CD-ROMs kann das DVD-Laufwerk nicht lesen. Zukünftig sollen neue CD-ROMs jedoch derart gefertigt werden, daß sie auch durch den Laser der DVD-Laufwerke abgetastet werden können. Der Preis des neuen Laufwerks stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest. Info: Hitachi Europe GmbH, Tel. (089) 99180-0, Fax (089) 99180-265

Pioneer dreht auf

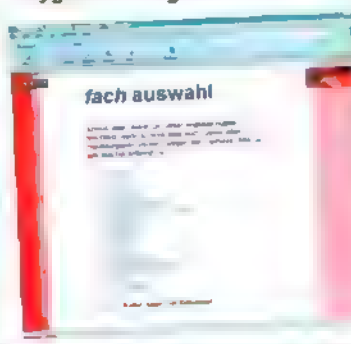
Mit dem neuen 12-fach-Laufwerk erhöht Pioneer nochmals die Übertragungsgeschwindigkeit: Das Super-12x ermöglicht eine maximale Datenübertragungsrate von 1.800 KByte pro Sekunde und eine Zugriffszeit von 100 ms. Weiterentwickelt wurde auch die CAV-Technik, die die CD über weite Strecken mit einer konstanten Umdrehungszahl rotieren läßt und so für die niedrigen Zugriffszeiten verantwortlich ist: Beginnt eine CD-ROM aufgrund wechselnder Umdrehungsgeschwindigkeit zu „flattern“, so wird dies vom Laufwerk erkannt und automatisch in den CAV-Mode umgeschaltet. Lesefehler sollen dadurch gesenkt werden. Erfreulicherweise wurde der Preis nicht erhöht, so daß das IDE-Modell nach wie vor für 285 Mark und die SCSI-Variante für 345 Mark angeboten werden kann. Info: Pioneer Electronics Deutschland GmbH, Tel. (02151) 913-0, Fax (02151) 913-360



Mit 12-facher Übertragungsrate erreicht das neue CD-ROM-Laufwerk von Pioneer zwar nicht die hohe Übertragungsrate von 16x-Laufwerken, kann jedoch durch sehr gute Zugriffszeiten überzeugen.

FUND SACHE

Hilfe zur Selbsthilfe: Eine brillante Idee ist das größte Hausaufgaben-Angebot der Welt. Unter der Adresse <http://www.geocities.com/CollegePark/3651/auswahl.htm> findet man



im Internet Referate, Erörterungen und Aufsätze zu allen Schulfächern. Da kann man sich in der Informatikstunde gleich den Nachmittag freimachen.

Wenn Sie witzige, bemerkenswerte oder unglaubliche Dinge in Ihrem PC-Spiel, Handbuch oder im Internet finden, schreiben Sie uns unter dem Kennwort Fundsachen.

Neuer Monitor von Sony

Der Multiscan 200sx von Sony ist ein neuer 17 Zoll-Monitor mit Trinitron-Bildröhre. Durch die hohe Zeilenfrequenz von 70 kHz ist sogar bei einer Auflösung von 1.024 x 768 Bildpunkten noch eine Bildwiederholrate von 85 Hz möglich. Die Bildgeometrie können Sie bequem über ein Onscreen-Display einstellen. Strahlungsarm ist der 200sx nach MPR-II, und eine mehrstufige Stromsparfunktion mit automatischer Abschaltung hilft, die Stromkosten zu senken. Angeboten wird der Monitor zu einem Preis von 1.295 Mark.

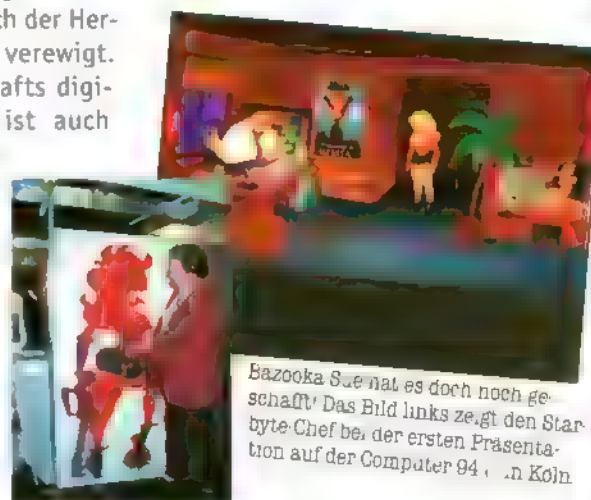


Info: Sony Deutschland, Tel. (0211) 5966-0, Fax (0211) 5966-349

Eine ausgesprochen gute Bildqualität mit sehr gutem Kontrast wird durch eine Trinitron-Röhre mit einer 0,25-mm-Streifenmaske gewährleistet.

FOTO MONATS

Selbstdarstellung: In Bazooka Sue hat sich der Hersteller selbst verewigt. Klaus-Jürgen Krafts digitales Ebenbild ist auch dort Chef von Starbyte und engagiert seinen eigenen Adventure-Star für ein neues Computerspiel. Doch das hätten wir schon vor zwei Jahren erleben sollen.



Bazooka Sue hat es doch noch geschafft! Das Bild links zeigt den Starbyte-Chef bei der ersten Präsentation auf der Computer 94 in Köln.

VOR DIR DER HIGHWAY, HINTER DIR DER TOD



ÜBER 25 COOLE SCHUTTEN

30 SCHWEISSTREIBENDE MISSIONEN

NETZWERK UND MODEM SESSIONS

Interstate '76

In Kürze erhältlich für
WINDOWS 95 auf CD-ROM
Komplett in Deutsch



ACTIVISION

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

<http://www.bomico.com>

ABKÜRZUNGEN KD = KOMPLETT DEUTSCHE VERSION DA = ENGLISCHES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG, * = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR
Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9,90 DM, bei Vorkasse plus 8,00 DM.
Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Eurocheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 30,00 DM. Software ab 200 DM Warenwert wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert.
FORDERN SIE UNSEREN KOSTENLOSEN KATALOG GEGEN 3,00 DM RÜCKPORTO AN. HANDELSANFRAGEN ERWUNSCHT.

Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰

Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 13⁰⁰ und 13³⁰ - 18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰ - 12⁰⁰

Constructor • Genre-Mix

SIE LEBEN!

Man nehme eine Portion SimCity, vermische diese mit einer Prise Theme Park, verrühre die geschmackvolle Creme mit erlesenen Features handelsüblicher WiSim-Konfitüre und schmecke ab mit ein paar Spritzern künstlicher Intelligenz. Das Ganze wird garniert mit schnuckeligen Rendergrafiken und zahlreichen Animationen. Heraus kommt Constructor, die Mousse au Chocolat-Simulation von System 3, schmackhaft, duftend, süchtig machend, kein Einheitsbrei. Eine längst fällige Bereicherung der häufig faden Speisekarte anspruchsvoller Spiele-Gourmets.

Ihren Lebensunterhalt in diesem leckeren Genre-Süppchen verdienen Sie sich diesmal als eine Art Grundstücksmakler. Sie kennen das ja, ein kleines Städtchen mit ein paar Parzellen Land soll bebaut wer-

den, möglichst natürlich so, daß Sie nicht nur ein großes Stück vom Gebiets-Kuchen abbekommen, sondern auch noch richtig Kohle damit scheffeln. Leicht ist das aber nicht, da Ihnen wahlweise bis zu vier computeri-

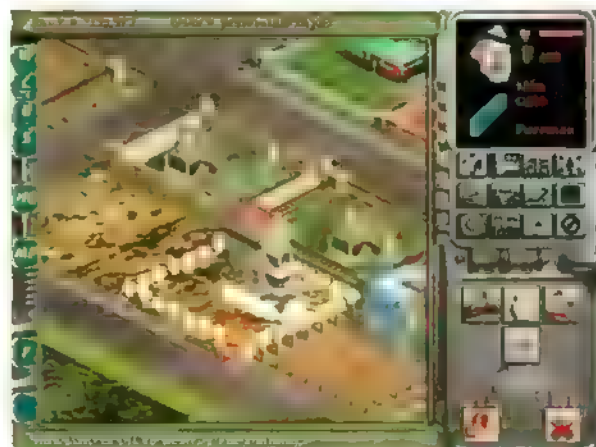
sierte oder menschliche Gegenspieler das Leben schwer machen. Sie starten mit dem Bau eines kleinen Sägewerks, das Ihnen das nötige Holz liefert, denn die Glücksgöttin spielt eine um ein paar

bescheidene Blockhütten zusammenzimmern zu können. Schnell vermietet die Dinger, und schon rollt der Rubel. Von wegen! Da haben Sie die Rechnung ohne Fortuna gemacht, denn die Glücksgöttin spielt eine Hauptrolle in Constructor, auch

wenn die Dame durchaus berechenbar ist. Je armseliger die Behausungen Ihrer Bewohner nämlich sind, desto schwieriger sind diese Quengelköpfe zufriedenzustellen. Da werden plötzlich Forderungen nach Luxus-Bädern laut, die Einbauküche soll gefälligst bereits vorhanden sein und der Gartenzwerg dürfte auch schon vor dem Goldfischteich Platz genommen haben. Wer das alles zahlt? Na Sie natürlich, ist immerhin noch besser, als die frisch errichteten Buden leerstehen zu lassen. Dann nämlich stellt sich der



Mit Hilfe der Übersichtskarte bekommen Sie einen Eindruck Ihrer Expansion und können neue Bau-Parzellen erwerben.



Gebäude, die Sie nicht mehr benötigen oder die zu viel Platz mit Beschlag belegen, können Sie kurzerhand in die Luft sprengen.



Zahn der Zeit als besonders bis-sig heraus, und schon bald zeigen Ihre Neubau-Slums erste Verwesungserscheinungen. Sie merken schon, Constructor ist komplex, bleibt dabei aber immer durchsichtig und übersichtlich, so daß auch Sie nach ein paar Startschwierigkeiten Ihre erste florierende Siedlung bald bestaunen können. Fühlen sich Ihre Mieter endlich wohl, werden auch Nachkommen produziert,

aus denen Sie schließlich Ihre Mieter und Arbeiter von morgen rekrutieren können. Ganz Siedler-like wuseln zunächst kleine Kiddies über die frisch asphaltierten Straßen, um sich dann irgendwann bei Ihnen im Hauptquartier zu melden.

Schaffe, schaffe, Häusle baue... Schon bald wird Ihnen der Platz auf der Anfangsparzelle zu eng, also schnell zur Stadtverwaltung

und neues Land erwerben. Nach und nach errichten Sie zusätzliche Fabriken für Zement, Steine und Stahl, die Ihnen den Bau immer neuer Gebäudetypen ermöglichen. Insgesamt stehen rund 40 verschiedene architektonische Herausforderungen bereit, allein beim Wohnungsbau können Sie auf 14 Haus-Typen, unterteilt in fünf Stufen, zugreifen. Höherstufige Domizile lohnen sich aber nur, wenn Sie auch

Mieter dafür bekommen. Da diese wie erwähnt aus den Geburten bereits bewohnter Kaschemmen herangezogen werden, müssen Sie Ihre Sims ausbilden. Vergessen Sie also nicht, Schulen zu bauen, oder basteln Sie in einer Ihrer Fabriken ein paar Computer zusammen, das bringt's nämlich auch. Da soll doch noch einmal einer behaupten, Computer wären der Bildung grundsätzlich abträglich!



Stehen nicht genügend Wartungsarbeiter zur Verfügung, werden ältere Gebäude schnell ein Opfer der Flammen (oben). Kaum pflanzt Uri Jaquest seine Mega-Booster auf die Straße, strömt auch schon die gesamte Nachbarschaft zum Festplatz. Wo bleibt da die Arbeitsmoral (links)?

Allianz-Werbespot mit dem Kirschkern bekannt ist, kann auch der friedfertigste Bürger nicht in Ruhe sein Dasein fristen, wenn es den lieben Nachbarn nicht gefällt. Genau diesen stößt es aber sauer auf, wenn Sie sich langsam aber sicher über die gesamte Stadtkarte ausbreiten und noch dazu Geld wie Heu schelfeln. Constructor bietet gleich ein ganzes Arsenal an Features, wie Sie Ihren Gegnern das Geschäft vermiesen können und umgekehrt. Diverse Dunkelmänner werden durch den Bau zahlreicher Spezialgemäuer kinderleicht verfügbar. Der Hippie, der durch die Organisation lautstarker Konzerte auf des Nachbarn



Die Hauptverwaltung. Hier können Sie je nach Bedarf Wartungsarbeiter, Vorarbeiter, Gangster und Mieter aus Arbeitern konvertieren. Über die mittlere Buttonleiste steuern Sie beinahe alle Programmfunktionen.

Der böse Nachbar

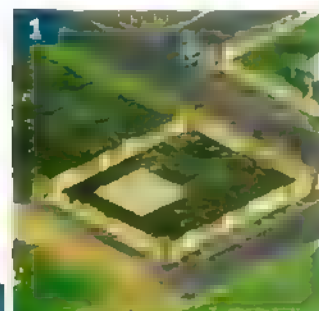
Die Spielziele von Constructor können Sie zu Beginn selbst bestimmen. In drei Schwierigkeitsstufen müssen Sie entweder 50% Landkontrolle erreichen, einen bestimmten Geldbetrag erwirtschaften, mindestens einmal jedes Gebäude gebaut haben oder die Gegenspieler ruinieren. Womit wir schon beim Thema wären, denn wie ja spätestens seit dem

WOHNRAUM ENTSTEHT...



Nachdem der Bauplatz ausgesucht wurde und die Größe des Areals bestimmt ist, wird ein Bautrupps gerufen (1), der auch sogleich mit dem Einplanieren des Platzes beginnt und das Gerüst aufstellt (2). Nach rund 30 Sekunden steht der

neue Prachtbau, wenn genügend Ressourcen vorhanden sind (3). Durch einen simplen Mausklick auf das neue Domizil informiert Sie ein Screen über die Haus-Daten (4), und Sie gelangen in das Mieter-Auswahlmenü (5). Je besser die gebaute Wohnstatt, desto reichere



Straßen die Einwohner streßt und Arbeiter von ihrer Tätigkeit abhält, gehört da noch zu den harmlosesten Kalibern. Wie wäre es etwa mit einer grölenden Rockerband, die sich in die Luxusvilla Ihres Konkurrenten einnistet, oder mit dem entlaufenen Psychopathen, der gleich mit der Kettensäge zum Angriff übergeht. Stark ist auch Mr. Fixit, der durch seine zwei linken Hände bei der Reparatur von Wasserleitungen gleich ganze Stadtteile in Seen verwandelt.

Das Spiel im Spiel

Zudem seien noch Häuser verwünschende Gespenster, Einbrecher, zündelnde Clowns, rabiate Gangster erwähnt, und die Mafia mischt sowieso immer dort mit, wo es nach Geld stinkt. Da in der Welt von Constructor alles in Echtzeit geschieht, entsteht schon nach weniger als einer Spielstunde ein fröhliches Gemetzel. Gerade teuer erkaufte Gebäude fliegen plötzlich in die Luft, ein Trupp schwerbewaffneter Gangster rafft eine komplette Crew von Arbeitern dahin oder ein gegnerischer Wartungschef fliegt quer über den Bildschirm, weil sich merkwürdigerweise Ihr Spielhallen-Karussell zu schnell drehte. Besonders toll: eigentlich für alle vorhandenen Sabotage-Aktionen existieren auch Gegenmaßnahmen, nur müssen diese natürlich erst einmal entwickelt werden. So kann zum Beispiel ein Exorzist ein verwünschtes Haus wieder in einen bezugsfertigen Zustand versetzen, genauso wie es eine gut ausgestattete Polizeiwachmannschaft



GEBÄUDESTUFEN

Ihre Gebäudeauswahl müssen Sie aus über 40 Möglichkeiten weise treffen, da Sie in der Regel unter chronischem Geldmangel leiden, aber auch an Abwehreinrichtungen zu denken haben.

Wohnhäuser:

Stufe 1:

PRODUZIEREN:
ARBEITER / MIETER $\frac{1}{2}$



Log Cabin
Cost = \$3,500

Holzhütte



Bungalow
Cost = \$5,000

Blechhütte



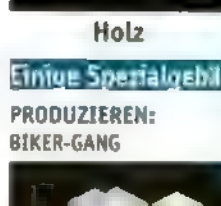
Dakota House
Cost = \$9,500

Reihenhaus



NY Residence
Cost = \$15,000

Wohnblock

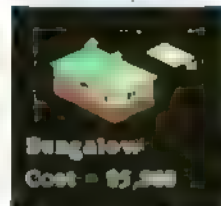


80s Style
Cost = \$20,000

Atlanta-Villa

Stufe 2:

PRODUZIEREN:
ARBEITER $\frac{2}{3}$ / MAFIA



Mid West House
Cost = \$8,500



Scottish Lodge
Cost = \$13,500



Atlanta House
Cost = \$25,000



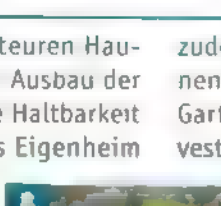
North
Cost = \$9,000



Ohio House
Cost = \$14,500



Tudor Lodge
Cost = \$12,000



Georgian
Cost = \$23,000



Gregorianische Villa

Stufe 3:

PRODUZIEREN:
MIETER $\frac{3}{4}$ / POLIZISTEN



Lumber Yard
Cost = \$5,000



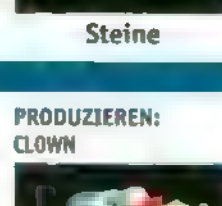
Cement Yard
Cost = \$7,500



Brick Yard
Cost = \$10,000



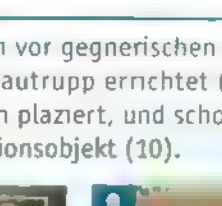
Steel Yard
Cost = \$15,000



Gadget Factory 1
Cost = \$5,000



Holz



Zement



Steine

Stufe 4:

PRODUZIEREN:
MIETER $\frac{4}{5}$



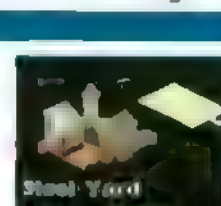
Rock-Schuppen
Cost = \$5,000



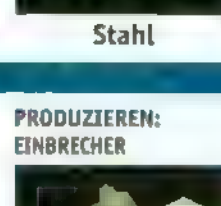
Pizzeria
Cost = \$10,000



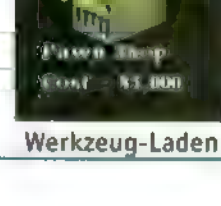
Spielhalle
Cost = \$5,000



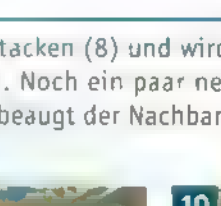
Werkzeug-Laden
Cost = \$5,000



Kommune
Cost = \$5,000



Carbonade
Cost = \$5,000



Mob Hq
Cost = \$10,000



Arcade
Cost = \$5,000

Stufe 5:

PRODUZIEREN:
MIETER 5



Puzzle
Cost = \$5,000



Puzzle
Cost = \$5,000



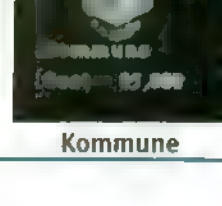
Puzzle
Cost = \$5,000



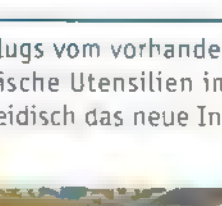
Puzzle
Cost = \$5,000



Puzzle
Cost = \$5,000



Puzzle
Cost = \$5,000



Puzzle
Cost = \$5,000



Puzzle
Cost = \$5,000

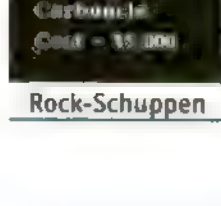
Fabriken:



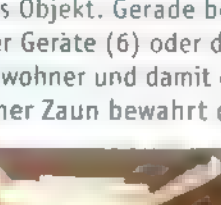
Lumber Yard
Cost = \$5,000



Cement Yard
Cost = \$7,500



Brick Yard
Cost = \$10,000



Steel Yard
Cost = \$15,000



Gadget Factory 1
Cost = \$5,000



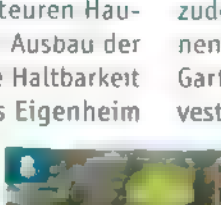
Holz



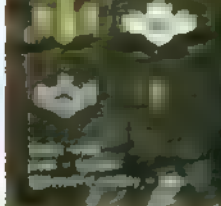
Zement



Steine



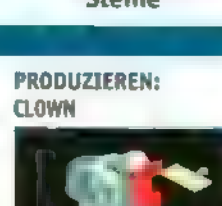
Stahl



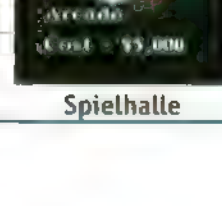
Güter



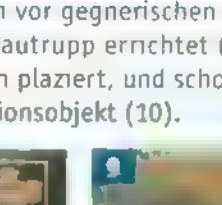
Rock-Schuppen
Cost = \$5,000



Pizzeria
Cost = \$10,000



Spielhalle
Cost = \$5,000



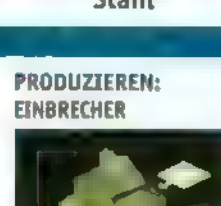
Werkzeug-Laden
Cost = \$5,000



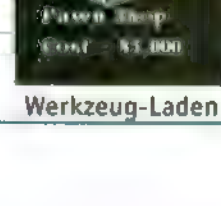
Kommune
Cost = \$5,000



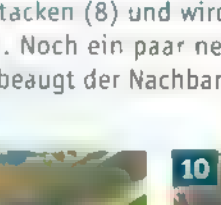
Carbonade
Cost = \$5,000



Mob Hq
Cost = \$10,000



Arcade
Cost = \$5,000



Puzzle
Cost = \$5,000



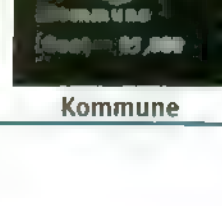
Puzzle
Cost = \$5,000



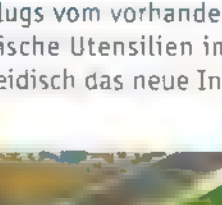
Puzzle
Cost = \$5,000



Puzzle
Cost = \$5,000



Puzzle
Cost = \$5,000



Puzzle
Cost = \$5,000



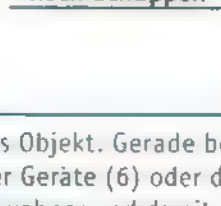
Puzzle
Cost = \$5,000

Einige Spezialgebäude:

PRODUZIEREN:
BIKER-GANG



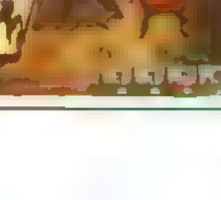
Carbonade
Cost = \$5,000



Mob Hq
Cost = \$10,000



Arcade
Cost = \$5,000

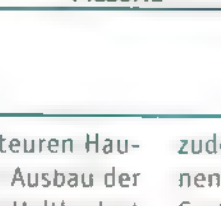


Puzzle
Cost = \$5,000

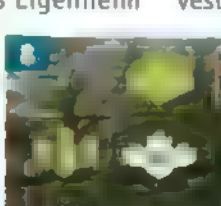
PRODUZIEREN:
MAFIA



Carbonade
Cost = \$5,000



Mob Hq
Cost = \$10,000

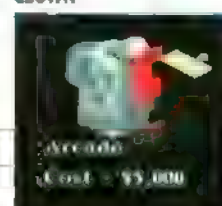


Arcade
Cost = \$5,000

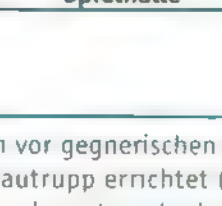


Puzzle
Cost = \$5,000

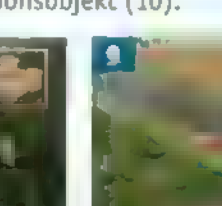
PRODUZIEREN:
CLOWN



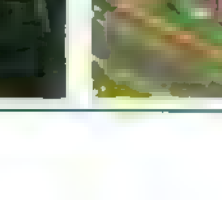
Carbonade
Cost = \$5,000



Mob Hq
Cost = \$10,000



Arcade
Cost = \$5,000

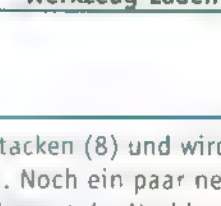


Puzzle
Cost = \$5,000

PRODUZIEREN:
EINBRECHER



Carbonade
Cost = \$5,000



Mob Hq
Cost = \$10,000

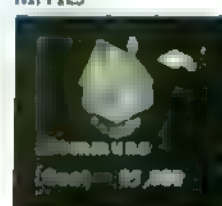


Arcade
Cost = \$5,000

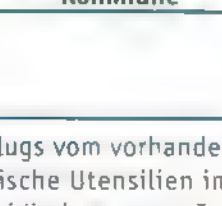


Puzzle
Cost = \$5,000

PRODUZIEREN:
HIPPIES



Carbonade
Cost = \$5,000



Mob Hq
Cost = \$10,000



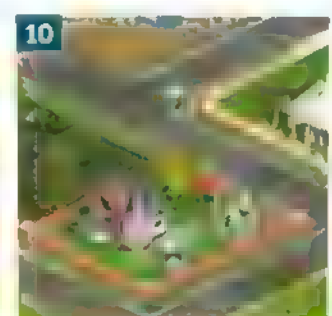
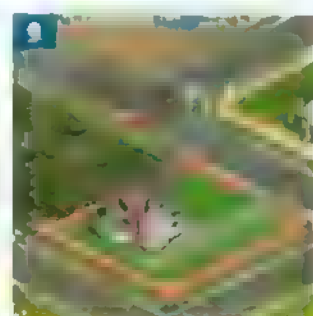
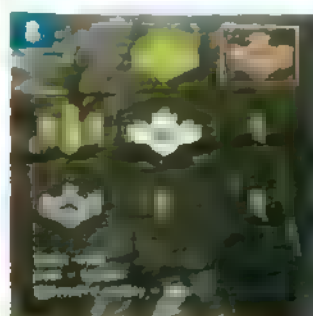
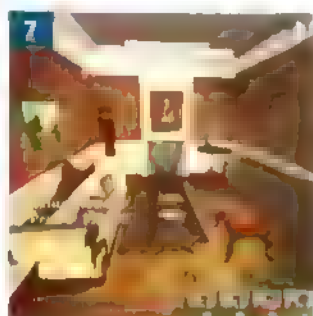
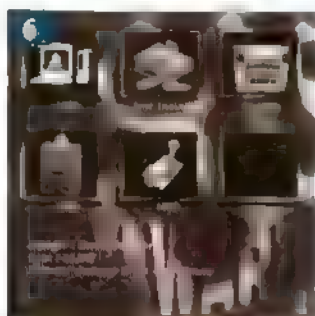
Arcade
Cost = \$5,000



Puzzle
Cost = \$5,000

Personen interessieren sich für das Objekt. Gerade bei teuren Häusern wird durch den Zukauf diverser Geräte (6) oder den Ausbau der Räume (7) die Zufriedenheit der Bewohner und damit die Haltbarkeit des Hauses gesteigert. Ein hübscher Zaun bewahrt das Eigenheim

zudem vor gegnerischen Attacken (8) und wird flugs vom vorhandenen Bautrupps ernchtet (9). Noch ein paar neckische Utensilien im Garten platziert, und schon beugt der Nachbar neidisch das neue Investitionsobjekt (10).



i SUBVERSIVE ELEMENTE



Oh je, Mr. Fixit hat einmal mehr versucht, Wasserleitungen zu reparieren. Jetzt ist das gesamte Gelände abgesoffen. Tsss...



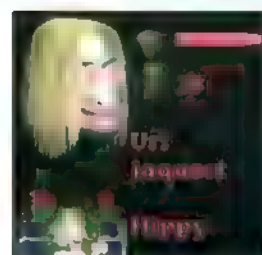
Mit diesem netten Gesellen greifen Sie gegnerische Häuser oder Personen an. Es gibt acht verschiedene Waffen.



Der Psycho ist besonders bewandert in der Attacke stationärer Einrichtungen. Mit drei dieser Burschen ebnen Sie ganze Viertel ein.



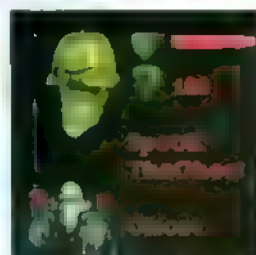
Mr. Fixit beherrscht sein Handwerk ganz und gar nicht. Greift er zu Hammer und Zange, saufen auch riesige Gebäude ab.



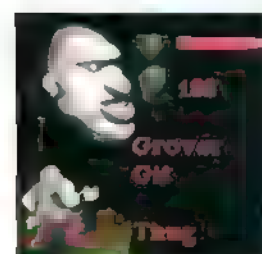
Die Hippies. Normalerweise genießen sie in Ruhe ihr Friedenspfeifchen, doch ihre Feste nerven die gesamte Nachbarschaft.



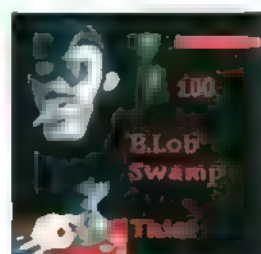
Cloppy der Clown mag es, mit Streichhölzern zu spielen. Schade, daß er das gern in der Nähe von Nachbarn Gasleitungen tut.



Die fröhliche Geisterbande verwandelt jedes x-beliebige Haus in ein Spukschloß. Dort zieht so schnell kein Mieter mehr ein.



Die Biker-Gang haut in Kürze Wohnhäuser zusammen oder veranstaltet Saufgelage in Nachbarn Vorgärten.



Sehr nützlich: der Einbrecher stiehlt diverse Ressourcen aus den Fabriken der Computergegner oder beschafft Ihnen Geld.



Gebäude, die Sie nicht mehr benötigen oder die zu viel Platz beanspruchen, werden kurzerhand in die Luft gesprengt.

locker mit den Mafiosi aufnimmt. Durch den Action-Part gelingt es System 3, einen ziemlich innovativen Spiele-Cocktail anzurühren, der die versammelten Nerven von Echtzeit-, WSim- und Action-Fans durchaus gleichzeitig treffen kann. Das intelligent gelöste Ressourcen- und Finanzmanagement wurde auf die wesentlichen Funktionen beschränkt und bleibt dadurch stets nachvollziehbar, wobei durch die notwendigen Aufwertungen Ihrer Kommune ein ständiger Spielanreiz besteht. Auch die KI konnte uns bereits in der Alpha-Version überzeugen. Bei unseren zahlreichen Probespielen nervte der Computer jedenfalls immer genau dann, wenn man es am wenigsten gebrauchen konnte. Einmal erteilte Befehle führen Ihre Sims im Action-Part zwar eigenständig aus, bleiben dabei aber jederzeit kontrollierbar.

Alles neu macht der Mai!

Außerdem macht es einfach Spaß, nur zuzusehen, wie beispielsweise eine Bande Psychos einen Arbeitstrupp attackiert. Da werden munter Tritte ausgeteilt, Faustschläge landen auch schon einmal neben dem Ziel, und so mancher Arbeiter ergreift panikartig die Flucht. Beinahe alle Szenen wurden von System 3 erfnschend frech animiert. Hat ein Wartungsingenieur gerade nichts zu tun, wird mitten auf der Straße der Tee aufgebrüht, Arbeiter stehen zeitungslasend in der Weltgeschichte herum und Einwohner kümmern sich rührend um ein paar gestiftete Vorgarten- Geranien. Auch die

Benutzerführung über nicht zu viele Icons verdient ein dickes Lob. Wichtige Funktionen sind durch wenige Mausklicks anwählbar, egal ob Sie ein neues Gebäude errichten wollen oder soeben einen Angriffstrupp in Richtung Gegner entsenden. Die Darstellung des Geschehens kann nicht verhehlen, daß sich System 3 einiges von Bullfrogs Theme Park abgeschaut hat, hier wird allerdings honer auflösende SVGA-Grafik verwendet. Der Stadtscreen läßt sich zwar leider nicht zoomen, dafür aber drehen, womit größtmögliche Übersicht gewährleistet ist. Bisher ist noch nicht bekannt, ob man Constructor noch weitere Szenarien oder einen Kampagnen-Modus spendieren wird, wünschenswert wäre es auf jeden Fall. Doch auch so sollten Sie sich diesen Titel bereits vormerken, da von System 3 endlich einmal wieder eine frische Spielidee angeboten wird, die auch in puncto Präsentation bereits jetzt überzeugen kann. Bitte mehr davon!

Chrisitian Bigge



Wenn Sie Ihre Siedlung nicht ausreichend warten, gibt's bald Ausfallerscheinungen.

Voraussichtlich: 486 DX4/100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

Technik: SVGA, SB, General Midi

Multiplayer: 4 Spieler Netzwerk

Sprache: deutsch

Hersteller: System 3/Aclaim

Erscheint: Mai 1997

☒ Action

☐ Rätsel

☒ Strategie

☒ Wirtschaft



KÄPT'N BLAUBÄR

Lebenshilfe

auf CD-ROM

...die ultimative
Alternative
zur Glotze



3x volle Äkschen auf'm Kutter

Sierra • Adventure, Strategie

VORMARSCH

Wie kaum ein anderer Software-Entwickler versteht es Sierra, in allen Spiel-Genres mit interessanten Entwicklungen präsent zu sein. Und auch 1997 haben sich die Amerikaner

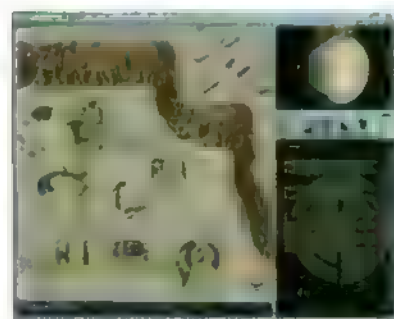
wieder in allen Bereichen viel vorgenommen. Wir geben einen kurzen Überblick über die wichtigsten Spiele, die bis zur Jahresmitte erscheinen sollen.



Ein feindliches Scoutfahrzeug ist in die Basis eingedrungen und wird von einem Wachpanzer sofort unter Laserfeuer genommen.

Outpost 2

Mit dem Untertitel „Rebellion der Kolonien“ setzt Sierra sein Strategiespiel Outpost fort, dessen erster Teil zugegebenermaßen nicht gerade ein Hit war. Mit einer gründlichen Überarbeitung des Weltraum-Strategiespiels aber will man die alten Schwächen ausmerzen. Der erste und wichtigste Schritt ist der Übergang zum Spielablauf in Echtzeit. Eine interessante Idee scheinen die beiden grundsätzli-



Die rote Armee belagert die blaue Kolonie. Der oben rechts befindliche Planet ist die Landkarte, die Positionen der Einheiten und Kolonien zueinander anzeigt.

chen Spielmodi zu sein. Zum einen kann man in einer Art Konkurrenzkampf mit anderen Kolonien sich darum bemühen, ein vorgegebenes Spielziel zu erreichen, wie etwa das erste Raumschiff zu bauen oder eine bestimmte Bevölkerungszahl zu erreichen. Zum anderen darf man natürlich auch mit geschicktem taktischem Einsatz zahlreicher Einheiten um die alleinige Vorherrschaft kämpfen. Ein neuer Ansatzpunkt im Genre ist die Verbindung eines ausgeklügelten Forschungs- und Technologiesystems mit einer Reihe von Planungs-, Bau- und Ressourcenkomponenten. Das heißt während man sich auf der einen Seite der Kolonie um die Planung und Bebauung des Terrains sowie dem Fördern von Bodenschätzen widmet, kann es auf der anderen Seite zu heftigsten Echtzeit-Auseinandersetzungen mit einem Widersacher kommen. Das Zauberwort für eine erfolgreiche Karriere heißt Forschung,

um immer über die neuesten Waffentechnologien zu verfügen. Aber auch die Bürger der Kolonie wollen wohl umsorgt sein, denn

Unzufriedenheit oder gar Aufstände könnten während einer militärischen Auseinandersetzung das schnelle Aus bedeuten.

Voraussichtlich: Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95

Technik: SVGA, SB

Multiplayer: Modem, 6-Sp.-Netzwerk Sprache: englisch

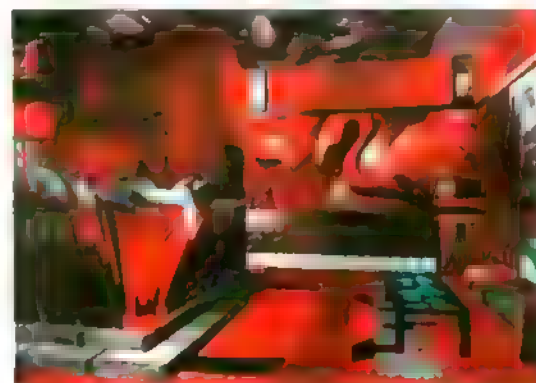
Hersteller: Sierra

Erscheint: April

☒ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☒ Wirtschaft

Harvest of Souls

Ein abgefahrenes Musik-Abenteuer ganz im Stil der Zeit der MTV- und Akte X-Generation muß eine junge Rockband erleben. In den Aufnahmen zu ihrem neuen Musikvideo haben sich geheimnisvolle Botschaften aus einer



übernatürlichen Welt eingeschlichen. Plötzlich verschwindet die Gruppe, und eine Geschichte mit tödlichen Unfällen, Mord und indianischen Legenden entfaltet sich. Der hämmende Rocksound des Adventures soll dabei nicht nur zur Untermalung dienen, sondern in die Lösung des Mysteriums einbezogen werden. Dafür wurde eine spezielle Surround Sound-Technik entwickelt, die den Stereoklang je nach der Bewegung der Spielfigur verändert. Wendet man sich beispielsweise nach links, schwenkt auch der Klang der Musik. Ansonsten darf man eine üppig gerenderte, sur-

Die gerenderten Räume werden mit einer neuen 360°-Grafik-engine erlebbar gemacht.



Das mysteriöse Verschwinden einer Rockband entführt den Spieler in eine surreale Welt aus Traum und Legende, die auch in zahlreichen Videoclips erzählt wird.

reale 3D-Welt erwarten, die aus um 360° drehbaren Panoramaperspektiven zu erkunden ist.

Voraussichtlich: Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95

Technik: SVGA, SB

Multiplayer: keine Multiplayeroption Sprache: englisch

Hersteller: Sierra

Erscheint: Weihnachten 1997

☐ Action ☒ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft

King's Quest 8



Im Spiel kann jederzeit zwischen der Sicht aus der Ich-Perspektive oder einer die Spielfigur verfolgenden Kamera umgeschaltet werden.

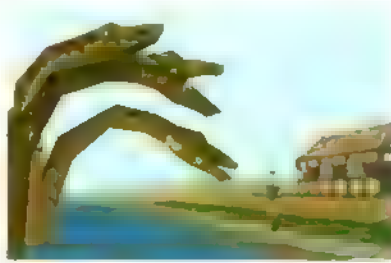
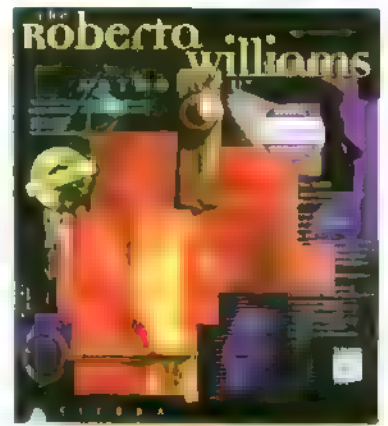
Selbst in der achten Fortsetzung geht Roberta Williams' King's Quest-Dauertäufel nicht die Puste aus. In „The Mask of Eternity“ werden dafür in erster Linie technologische Aufputzmittel sorgen, da Sierra nun auch im Adventure-Genre den Weg in die dritte Dimension geht. Aber auch ein neuer Spielcharakter feiert sein Debüt. Connor mac Lyrr, der Sohn eines armen Fischers, wurde als einziger von einem Bannspruch verschont, der alle Einwohner des Königreichs zu Stein verwandelt hat. Als einziger kann er die zerborstene und über sieben Länder verstreute Mask of Eternity wieder zusammensetzen, die das Unheil wieder rückgängig macht. Zu jeder Zeit kann man die Perspektive wechseln und Connor aus der Ich-Perspektive steuern oder über eine Verfolgerkamera der Fischersohn durch Abenteuer



ROBERTA WILLIAMS ANTHOLOGY

Für alle Sierra- und Adventure-Fans gibt es jetzt einen besonderen Leckerbissen. Die Roberta Williams Anthology zeigt den beruflichen Werdegang von Sierras Star-Designerin anhand von 14 ihrer Originaltitel, die auf 4 CDs gepreßt wurden. Faszinierend ist dabei auch, gleichzeitig einem Abriß über Entstehung und Entwicklung der Computerspiele bei-

zuwohnen. 17 Jahre Software-Geschichte, angefangen bei Textadventures mit Minimalgrafik, die noch auf dem Apple II entwickelt wurden, über die komplette King's Quest-Serie (I-VII) bis hin zum Movie-Adventure Phantasmagoria zeigen 17 Jahre Software-Geschichte die rasante Entwicklung einer lange Zeit belächelten Unterhaltungsform. Lohnenswert!



Eine Reihe mächtiger Ungeheuer erwartet den einfachen Fischersohn auf seiner Suche nach den sieben Einzelteilen der Mask of Eternity.

geleiten. Alle Objekte und Charaktere sind dabei als texturierte Polygonkörper ausgeführt, die zusätzliche Dimension will man auch in die Lösungsmöglichkeiten der Rätsel miteinbeziehen. Als erstes Adventure wird King's Quest 8 auch speziell für 3D-Beschleunigerkarten optimiert werden.

Christian Müller



Noch realistischer durch 3D-Hardware: Erstmals werden im Adventure-Genre auch spezielle Grafikbeschleuniger-Karten unterstützt.

Voraussichtlich: Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95

Technik: SVGA, SB

Multiplayer: keine Multiplayeroption Sprache: englisch

Hersteller: Sierra

Erscheint: Mai

☐ Action ☒ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft



...UND SONST?

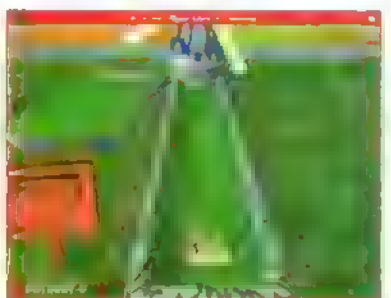
Birthright

Eine neue Rollenspielwelt öffnet sich mit Sierras TSR- und AD&D-Spiel. Erstmals kontrolliert man in einer 3D-Umgebung eine ganze Gruppe von Kämpfern, Magiern und Elfen in einem Kampf gegen teuflische Monster-Armeen, mächtige Gilden und Tempelpriester. Viel Spaß verspricht dabei der Netzwerk-Modus für acht Spieler.



3D Ultra Minigolf

Nach Pinball will Sierras 3D Ultra-Reihe das beliebte Sommervergnügen für die ganze Familie wetterunabhängig auf den Monitor zaubern. Jeweils neun Klassik- und Fantasy-Minigolfbahnen sollen mittels ausgereifter Putt-, Effet- und Bandentechnik gemeistert werden. Mit der freien Wahl der Perspektive können die Bahnen zuvor „gelesen“ werden.



Frontpage Sports Golf

Das Frontpage-Label wird in diesem Jahr um ein Golfspiel erweitert. In diesem Genre ist es schwer, wirklich Neues zu bieten. Immerhin verfügt Sierras Interpretation über einen umfangreichen Turnier-Modus mit bis zu 255 Spielern. Ansonsten darf man gespannt sein, was sich die ehemaligen Designer von Links 360 Pro haben einfallen lassen.



Red Baron 2

Der langerwartete Nachfolger des Flugsimulations-Klassikers soll bis Mitte des Jahres endlich landen. 35 Flugzeuge, ein dynamischer Missionsgenerator und eine neue 3D-Technologie sollen Red Baron 2 die Sonne grüßen lassen. Allerdings hat Empire mit Flying Corps die Meßlatte sehr hoch gesetzt, und Sierra trägt schwer an dem Erbe des ersten Teils.



Conquest Earth • Strategie

SCHÖNE NEUE WELT

In Birmingham tut sich etwas. Inmitten von alten Zechenhäusern, Industrieanlagen und Pubs feilt man an etwas Außergewöhnlichem, das in Kürze den Echtzeit-Strategen von Westwood, Electronic Arts oder Blizzard zu Denken geben dürfte. Der Grund dafür ist die kleine Spieleschmiede Data Design, die mit ihrem ehrgeizigen Projekt Conquest Earth einen potentiellen Hit in der Mache hat.

Die Story klingt zunächst ziemlich konventionell und folgt dem Schema „Rettet die Menschheit“. Wieder einmal sind bemitleidenswerte Aliens

verantwortlich für die Bedrohung, aufgeschreckt durch die Jupiter-Raumsonde Galileo, die im Dezember 1955 zu Erkundungszwecken in die Oberfläche

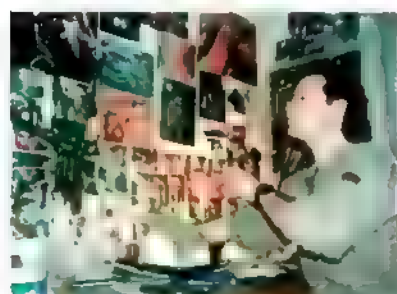
des roten Planeten eintaucht. Dabei bemerkt die Sonde allerdings nicht, daß auf dem Jupiter eine einst blühende Zivilisation ihr Dasein fristet, der die entscheidenden Ressourcen langsam ausgehen. Angeregt durch Galileo, entschließen sich die gasartigen Wesen, Mutter Erde als neuen Lebensraum anzu-

testen, und starten die Invasion. Fatal: die Aliens benötigen zum Überleben eine schwefelhaltige Atmosphäre, weshalb sofort nach der Landung auf dem blauen Planeten mit der Umwandlung begonnen wird. Der inzwischen hochtechnisierten Menschheit stinkt das natürlich gewaltig, und es kommt, wie es kommen muß und wie es für ein Echtzeit-Strategiespiel unabdingbar ist – zum Krieg.

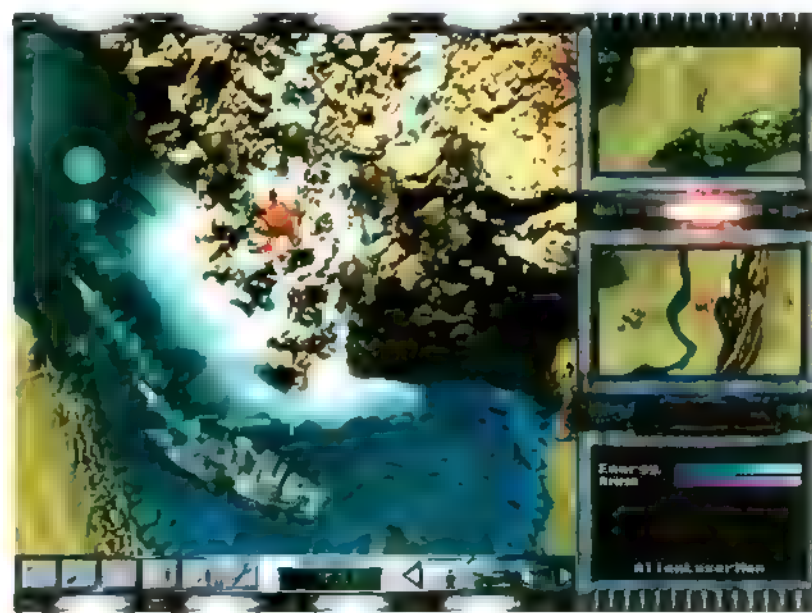
GENIALE IDEEN



Special-Effects Designer Scott Shore („Mein Idol ist H.R. Giger!“) war nicht nur für die schleimigen Alien-Modelle verantwortlich, auch das Austüfteln der zahllosen Explosionseffekte im Spiel ging auf sein Konto.



Producer Steward Green erläutert die brillante Idee des Level-designs. In kleine Pappkästen wird etwas Material geworfen und eingefärbt. Die entstandene Textur wird schließlich anhand von Satellitenkarten auf einen kompletten Level übertragen.



Ein Kanonenboot wird in Kürze von einem stationären Gefechtsurm attackiert. Die Wassereffekte sind besonders beeindruckend.



Ein Alien-Gleiter greift zwei Panzer an. In den Radarfeldern sehen Sie Nebenkriegsschauplätze!



ZOOMS



Auf diesen Screenshots können Sie gut die verschiedenen Zoomstufen erkennen, oben die kleinste, unten die größte Ansicht desselben Ausschnitts. Dazwischen können Sie in vier Stufen jede gewünschte Vergrößerung wählen.

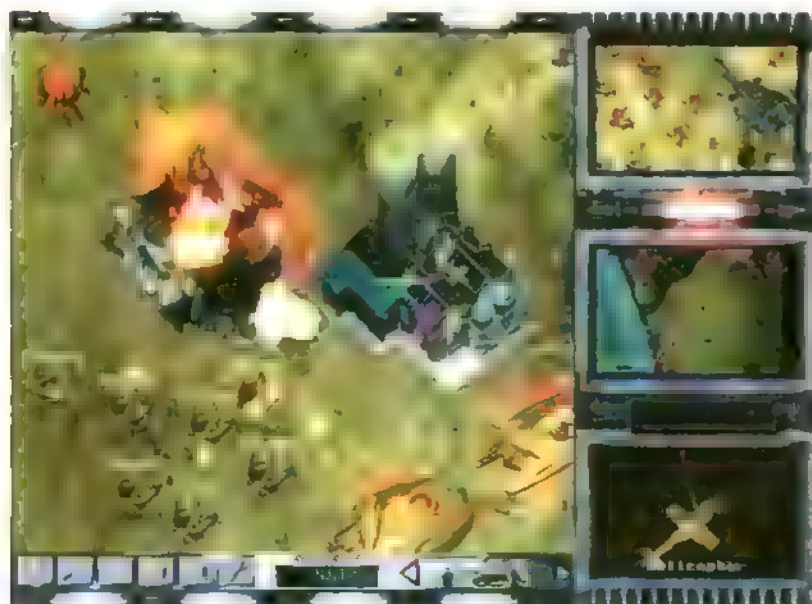
Aufgebohrte Bedienung

Daß Conquest Earth aber kein Strategical von der Stange ist, beweist der riesige Aufwand, der von Data Design betrieben wurde, um Schwachstellen in vorhandenen Spielen zu erkennen und auszumerzen. Fast 300 Spieler wurden dazu intensiv befragt, die Ergebnisse sieht man zuallererst in der perfekt gelösten Benutzerführung. Der SVGA-Bildschirm wurde in Segmente unterteilt. Das Hauptfenster zeigt den klassischen Kartenausschnitt, der jedoch in vier

Stufen zoombar gestaltet wurde und so optimalen Überblick garantiert. Am rechten Bildrand befinden sich zwei Radar-screens, worauf Sie stets wichtige Punkte der Gesamtkarte individuell beobachten können. Darunter ist die Statusanzeige stets sichtbar angeordnet. Am unteren Bildrand finden Sie schließlich die Buttonleiste für das Einheiten-Management. Auch hier haben sich die Engländer Neuartiges einfallen lassen: Wegen der enorm unterschiedlich getretenen Rassen verfügt nicht jede

Seite über gleichartige Truppentypen. Während den Menschen 16 Kampfeinheiten und zehn verschiedene Gebäude zur Auswahl stehen, gibt es bei den Aliens nur drei Unit-Prototypen und sechs stationäre Einrichtungen, die sich aber durch Mutationen in zahlreiche Unterformen wandeln lassen. Ein weiterer Clou: jeder Einheit lassen sich fünf verschiedene Befehle zuweisen. Im „Seek and Destroy“- oder „Rampage“-Modus beauftragen Sie z. B. ein Fahrzeug zum Selbstmord-Komman-

do gegen einen Gegner, ist Ihr Fahrzeug auf „Hunt“ geschaltet, achtet es darauf, nicht zerstört zu werden und weicht nötigenfalls großen Verbänden aus. Durch den „Guard“-Befehl werden Einheiten zum Begleitschutz abkommandiert. Da Sie in jedes Fahrzeug auch selbst einsteigen können, werden so auch große Kolonnen mit Sicherheit das anvisierte Ziel erreichen. Schließlich besteht durch die „Guard“-Anweisung die Möglichkeit, Patrouillen mit zahllosen Way-points einzurichten, so daß



Alien- bzw. Menschen-Truppen zerstören ein Feind-Gebäude. Auf den Bildern können Sie das unterschiedliche Screen-Design der beiden...



...Seiten sehen. Jeweils rechts befinden sich die Radarfenster, unten die Buttonleiste für das Einheiten-Management.



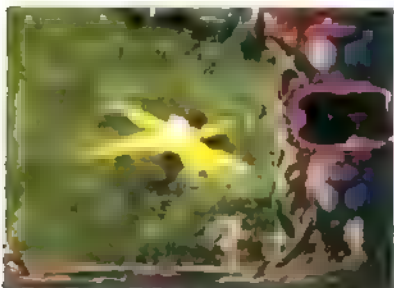
Die Zwischensequenzen hinterlassen einen phantastischen Eindruck. Insgesamt bekommen Sie ca. 12 Min. serviert. Standard!



wichtige Basen effektiv bewacht werden können. Je effektiver Sie übrigens eine Einheit einsetzen, desto wirkungsvoller wird sie sein, da häufig benutzte Truppenteile allmählich an Erfahrung gewinnen. Neuartig auch das Ressourcen-Management: benötigen die Jupiter-Bewohner zur Ressourcengewinnung Silicon-Minen, errechnet sich die Barschaft der Menschheit aus der Anzahl der Einwohner und der Moral der Truppe. Je mehr Menschen für die Kampfhandlungen rekrutiert werden, desto weniger Steuerzahler stehen zur Verfügung.

Drei Spiele in einem

Die 30 klassischen Conquest Earth-Missionen, 15 für jede Seite, spielen zum Teil auch nachts, und nicht immer sind alle Kartenteile gleich einsehbar, da häufig riesige Schwefel-Wolken die Sicht verhüllen, ähnlich etwa dem „Nebel des Krieges“








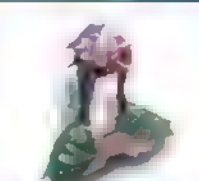







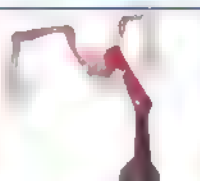



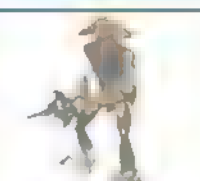


Etwas unfair, aber vielleicht nicht dumm. Ein einziges Alien im Rampage-Modus hat zahlreiche menschliche Infanterie-Einheiten auf sich gezogen.



WICHTIGE EINHEITEN UND GEBÄUDE

Die wichtigsten Einheiten und Gebäude können Sie aus folgender Tabelle ersehen. Besonders interessant: beide Seiten wurden gänzlich unterschiedlich konzipiert, nicht jede Einheit hat auch ihre Entsprechung auf der anderen Seite.

Die Menschen-Gebäude	 Infanterie Ausbildungszentrum	 Infanterie	 Kommunikationszentrale	 Landrover	 Hubschrauber
Die Alien-Gebäude	 Kommunikationszentrale	 Infanterie	 Kommunikationszentrale	 Landrover	 Hubschrauber
Einheiten der Menschen	 Boat	 Harrier	 Panzer	 Landrover	 Hubschrauber
Einheiten der Aliens	 Boat	 Gleiter	 Panzer	 Minenleger	 Infanterist

bei Warcraft 2. Zusätzlich baute Data Design aber auch eine globale Kampagne ein. Hier läuft die gesamte Invasion quasi in Echtzeit ab, das Spielfeld ist der gesamte Erdball. Als oberkommandierender General bestimmen Sie Ihre Einsatzorte selbstständig. Dabei kann es durchaus passieren, daß eine bereits eingenommene Stadt hinter Ihrem Rücken zurückerobert wird, während Sie ein anderes Schlachtfeld mit Ihrer Anwesenheit beglücken. Da all diese Neuerungen technisch besonders eindrucksvoll präsentiert werden (Kasten Zoomstufen), dürfte Conquest Earth tatsächlich mehr sein, als der xte Klon von C&C. Wenn alles klappt, dürfen im Mai auch Multiplayer-Schlachten mit bis zu acht Spielern im Netzwerk geschlagen werden.

Christian Bigge



Was meinen Sie, wer hier gewinnt? Richtig, gegen die drei Flammenpanzer haben die Fußtruppen der Aliens keine Chance. Allerdings muß der menschliche General auch zwei Verluste beklagen.

Voraussichtlich: Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95

Technik: SVGA, SB, General Midi

Multiplayer: 8 Spieler im Netzwerk

Sprache: deutsch

Hersteller: Data Design/Eidos

Erscheint: Mai 1997

☒ Action

☐ Rätsel

☒ Strategie

☐ Wirtschaft

PC, Amiga, PSX N64 und Zubehör

CROSS

Computersysteme GmbH

Zweitstelle

Laden & Versand

So finden Sie Ihr Spiel:

- 1: Action 2: Simulation 3: engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport 4d: deut. Anleitung
5: Rollenspiel 5: Geschichtl. d: komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie

oder kommen Sie doch einfach vorbei!

CROSS Münster

Am Stadgraben 50
(Pavillon am Aasee)
48143 Münster

Mo-Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
gg. Musikzirkus Dortmund

Tel. 0231 53 11 334

Fax. 0231 53 11 333

Mo-Fr 10.00 - 19.00 Sa 10.00 - 14.00

Das Ladenlokal öffnet um 11.00 Uhr!

CD SPIELE

3 - The Last Resort	4d	78.-
3D Ultra Pinball 2	4	39.-
5th Dimension	4	78.-
A10 Cobra	4d	29.-
Academy	4d	39.-
AfterShock Mission CD (CD)	4d	34.-
ADI Kindererzählprogramm	4	78.-
AM-44 Longbow	4	78.-
AM-44 Longbow Mission CD	4	48.-
Alien Trilogy	4d	78.-
Amok (Win95)	4d	78.-
Armored Fleet 2	4	78.-
Assault 2015	4	68.-
Asterix und Obelix	4	35.-
A.T.F. X-Fighters + Missionen	4	78.-
A.T.F. Mission: Note Fighters	4	38.-
Barbie Programm	4	38.-
Barokas Fluch	4	38.-
Battle Cruiser 3000 A.D.	4	38.-
Battle Ground A.O.S.W.	4	38.-
Barokas Fluch	4	38.-
Blam! Machinehead	4	38.-
Blitz 8	4d	48.-
Blitz 2	4	38.-
Blood & Magic	4	38.-
Blood	4	38.-
Bundesliga Fußball	4	38.-
Caesar 2 (Win 95)	4	38.-
CD-ROM 2	4	78.-
Civil War General	4	38.-
Comanche 3	4	38.-
Command & Conquer 1	4	78.-
Command & C. Mission	4	28.-
Conquest	4	38.-
Conqueror / Nin Nager	4	38.-
Dark Forces 2	4	38.-
Das Gewehr - Age of Rifles	4d	78.-
Das Schwarze Auge 2	4	38.-
Daytona USA	4	78.-
Deadlock	4	38.-
Deadly Games (US-Version)	4	38.-
Death Rally	4d	38.-
Destiny (Win 95)	4	38.-
Destruction Derby 2	4	78.-
Die Fugger 2	4	48.-
Die Hard Trilogy	4	78.-
Die Siedler 2	4	38.-
Die Siedler 2 Missionen CD	4	38.-
Discworld 2	4	78.-
Down In The Dumps	4	38.-
Dragon Lore 2	4	78.-
Dragonheart: Fire & Steel	4d	38.-
Dungeon Keeper	4	78.-
Emulation 2	4	78.-
Elizabeth 1	4	38.-
Evans (Win 95)	4d	38.-
Exhumed	4d	78.-
F22 Lightning 2	4	78.-
F1 Grand Prix 2	4	38.-
F1 GP 2 + Thrustmaster T2	4	28.-
F1 Manager 96 V2.0	4	48.-
F1 (Paycom)	4	38.-
Fable	4	48.-
FIFA Soccer 97	4	78.-
Flight Simulator 6.0	4	38.-
Flottenmanöver	4	78.-
Q-Home (Win 95)	4	38.-
Gabriel Knight 2	4	38.-
Grand Prix Manager	4	78.-
Harvester	4	78.-
Have a N.I.C.E. Day	4	38.-
Heftbender (Win95)	4d	78.-
Hexen (ID-Soft)	4	38.-
Hexen Mission CD	4	38.-
Hexagon-Kartell	4	38.-
Hugo 4	4	38.-
Hunter Hunter	4	38.-
INI 12 Abrams	4d	38.-
KKND	4	38.-
Last Race	4	38.-
Lelure Sult Larry	4	78.-
Lighthouse	4	78.-
Links LS	4d	38.-
Lost Vikings 2	4	38.-
Mad TV 2	4	78.-

CD SPIELE

Magic the Gathering	4	38.-
MAA	4	38.-
Master of Orion 2	4	78.-
MDK	4	78.-
Medieval 2: Mission	4	48.-
Medieval 2: Mercenaries	4d	78.-
Mete X	4d	78.-
Menapoly	4	38.-
Mutant Penguins	4	38.-
Myst	4	38.-
Nascar Racing 2	4	78.-
NBA Live 97	4	78.-
Necronome	4d	78.-
Need for Speed Special	4	78.-
Nemesis: The Wizardry 8	4	78.-
NHL Hockey 97	4	78.-
Parasite Alpha	4	78.-
Parasite Dragon	4	78.-
Pete Sampras Extreme Tennis	4	78.-
Phantasmagoria (7 CDs)	4	38.-
Phantasmagoria 2	4d	78.-
POD	4d	78.-
Privateer 2	4	78.-
Project Paradise	4d	38.-
Project Racing 97	4	38.-
Ravage D.C.X. (Win95)	4	38.-
Reign of the Monarchs (Win95)	4	78.-
Robot Assault 1 + 2	4	38.-
Robot Assault 1 + 2 Wing	4	38.-
Revelation	4	38.-
Rendezvous im Weltraum	4	38.-
Riddle of Master Lu	4	78.-
Risiko (Win95)	4	78.-

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch Amiga, Playstation und Nintendo 64. Unseren Gesamtkatalog erhalten Sie automatisch mit Ihrer Bestellung. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.

Wir sind Team
Handelanfragen erwünscht!

Road Rash (Win 95)	4	38.-
Sega Rally	4	38.-
Schleichfahrt	4	38.-
Scorcher (Win95)	4d	78.-
Shadow Warrior	4	38.-
Shattered Steel	4d	38.-
Sherlock Holmes: Rose Tattoo	4	78.-
Silent Hunter	4	38.-
Silent Hunter Patrol Mission	4	28.-
Sonic CD (Win95)	4d	38.-
Stadt der verlorenen Kinder	4	78.-
Star Control 3	4d	38.-
Star General	4	78.-
Steel Panthers 2	4	78.-
Syndicate Wars	4	38.-
T-MEN	4d	78.-
Terminator Skynet	4	38.-
T.F.X. EF 2000 + Tactics	4	38.-
T.F.X. EF 2000 Tactics	4	38.-
T.F.X. Super EF 2000 (Win95)	4	38.-
The Crow: City of Angels	4d	38.-
Time Command	4d	78.-
The Dig	4	78.-
The House of the Dead	4d	38.-
Theme Hospital	4	78.-
Timepieces	4	78.-
Tomb Raider	4	38.-
Tonetruck	4	78.-
Tunnel B1	4d	78.-
US Navy Fighter 97 (Win95)	4	78.-
Virtus Cop	4	78.-
Virtus Fighter FC (Win 95)	4d	78.-
Warcraft 2 - Expansion Set	4	38.-
Warcraft 2 Expansion Set	4	38.-
War Wind (Win 95)	4	38.-
WWF in Your House	4d	38.-
Wing Commander 4	4	38.-
Worms + Reinforcement	4	38.-
Worms Reinforcement	4	38.-
Wracking Crew	4d	38.-
X-Wing vs. Tie-Fighters	4d	38.-
Zork Nemesis	4	78.-

Angebote

Asses of the Deep	4	38.-
11th Hour	4	38.-
Battle Isle 2	4	38.-
Biting	4	38.-
Blotforce	4	38.-
Colonization	4	38.-
Comanche Inc. Mission 188	4	38.-
Conquest of the New World	4	38.-
Cyberia	4	38.-
Descent	4	38.-
Descent 2	4	38.-
Der Reader	4	38.-
F1 Manager 96 V2.0	4	38.-
Fade to Black	4	38.-
Flight Unlimited	4	38.-
Full Throttle	4	38.-
Hillman's Quest	4	38.-
King's Quest 7	4	38.-
Lemmings 3D	4	38.-
Lelure Sult Larry	4	38.-
Little Big Adventure	4	38.-
Lucas Arts Classic Adventures	4	38.-
Lucas Arts Top Adventures	4	38.-
Magic Carpet/Hidden Worlds	4	38.-
Marlin Racing	4	38.-
Nascar Racing + Truck Pack	4	38.-
NHL Hockey 96	4d	38.-
Phish (Win 95)	4	38.-
Pinball	4	38.-
Pizza Connection	4	38.-
Pro Pinball - The Wolf	4	38.-
Ran Trainer 2 + Son Speedy	4	38.-
Raptor 1-3	4d	38.-
Rail Baron	4d	38.-
Rapier (Win 95)	4	38.-
Shanghai - Great Moments	4	38.-
Simon the Sorcerer 1	4	38.-
Simon the Sorcerer 2	4	38.-
Star Trek - Final Unity	4	38.-
Syndicate Plus	4	38.-
TaxiMania	4	38.-
Theme Park	4	38.-
Tin	4	38.-
Top Gun	4	38.-
Ultima Underworld 1+2	4d	38.-
US Navy Fighters	4	38.-
Warrior vs. Son Comanche	4	38.-
Wing Commander 2	4	38.-
Wipe Out	4	38.-

CD-Bundles

Giga Pack	4	2	79.-
(inkl. 1. Rolle of Master Lu/Pinball + 7 weitere)			
SIM Vor-Oster Collection	4		89.-
(inkl. City 2000, Star Trek, Star Trek 2)			
Gold Games	4	7	39.-
(inkl. 1.2.3.4.5.6.7.8.9.10.11.12.13.14.15.16.17.18.19.20.21.22.23.24.25.26.27.28.29.30.31.32.33.34.35.36.37.38.39.40.41.42.43.44.45.46.47.48.49.50.51.52.53.54.55.56.57.58.59.60.61.62.63.64.65.66.67.68.69.70.71.72.73.74.75.76.77.78.79.80.81.82.83.84.85.86.87.88.89.90.91.92.93.94.95.96.97.98.99.100.101.102.103.104.105.106.107.108.109.110.111.112.113.114.115.116.117.118.119.120.121.122.123.124.125.126.127.128.129.130.131.132.133.134.135.136.137.138.139.140.141.142.143.144.145.146.147.148.149.150.151.152.153.154.155.156.157.158.159.160.161.162.163.164.165.166.167.168.169.170.171.172.173.174.175.176.177.178.179.180.181.182.183.184.185.186.187.188.189.190.191.192.193.194.195.196.197.198.199.200.201.202.203.204.205.206.207.208.209.210.211.212.213.214.215.216.217.218.219.220.221.222.223.224.225.226.227.228.229.230.231.232.233.234.235.236.237.238.239.240.241.242.243.244.245.246.247.248.249.250.251.252.253.254.255.256.257.258.259.260.261.262.263.264.265.266.267.268.269.270.271.272.273.274.275.276.277.278.279.280.281.282.283.284.285.286.287.288.289.290.291.292.293.294.295.296.297.298.299.300.301.302.303.304.305.306.307.308.309.310.311.312.313.314.315.316.317.318.319.320.321.322.323.324.325.326.327.328.329.330.331.332.333.334.335.336.337.338.339.340.341.342.343.344.345.346.347.348.349.350.351.352.353.354.355.356.357.358.359.360.361.362.363.364.365.366.367.368.369.370.371.372.373.374.375.376.377.378.379.380.381.382.383.384.385.386.387.388.389.390.391.392.393.394.395.396.397.398.399.400.401.402.403.404.405.406.407.408.409.410.411.412.413.414.415.416.417.418.419.420.421.422.423.424.425.426.427.428.429.430.431.432.433.434.435.436.437.438.439.440.441.442.443.444.445.446.447.448.449.450.451.452.453.454.455.456.457.458.459.460.461.462.463.464.465.466.467.468.469.470.471.472.473.474.475.476.477.478.479.480.481.482.483.484.485.486.487.488.489.490.491.492.493.494.495.496.497.498.499.500.501.502.503.504.505.506.507.508.509.510.511.512.513.514.515.516.517.518.519.520.521.522.523.524.525.526.527.528.529.530.531.532.533.534.535.536.537.538.539.540.541.542.543.544.545.546.547.548.549.550.551.552.553.554.555.556.557.558.559.560.561.562.563.564.565.566.567.568.569.570.571.572.573.574.575.576.577.578.579.580.581.582.583.584.585.586.587.588.589.590.591.592.593.594.595.596.597.598.599.600.601.602.603.604.605.606.607.608.609.610.611.612.613.614.615.616.617.618.619.620.621.622.623.624.625.626.627.628.629.630.631.632.633.634.635.636.637.638.639.640.641.642.643.644.645.646.647.648.649.650.651.652.653.654.655.656.657.658.659.660.661.662.663.664.665.666.667.668.669.670.671.672.673.674.675.676.677.678.679.680.681.682.683.684.685.686.687.688.689.690.691.692.693.694.695.696.697.698.699.700.701.702.703.704.705.706.707.708.709.710.711.712.713.714.715.716.717.718.719.720.721.722.723.724.725.726.727.728.729.730.731.732.733.734.735.736.737.738.739.740.741.742.743.744.745.746.747.748.749.750.751.752.753.754.755.756.757.758.759.760.761.762.763.764.765.766.767.768.769.770.771.772.773.774.775.776.777.778.779.780.781.782.783.784.785.786.787.788.789.790.791.792.793.794.795.796.797.798.799.800.801.802.803.804.805.806.807.808.809.810.811.812.813.814.815.816.817.818.819.820.821.822.823.824.825.826.827.828.829.830.831.832.833.834.835.836.837.838.839.840.841.842.843.844.845.846.847.848.849.850.851.852.853.854.855.856.857.858.859.860.861.862.863.864.865.866.867.868.869.870.871.872.873.874.875.876.877.878.879.880.881.882.883.884.885.886.887.888.889.890.891.892.893.894.895.896.897.898.899.900.901.902.903.904.905.906.907.908.909.910.911.912.913.914.915.916.917.918.919.920.921.922.923.924.925.926.927.928.929.930.931.932.933.934.935.936.937.938.939.940.941.942.943.944.945.946.947.948.949.950.951.952.953.954.955.956.957.958.959.960.961.962.963.964.965.966.967.968.969.970.971.972.973.974.975.976.977.978.979.980.981.982.983.984.985.986.987.988.989.990.991.992.993.994.995.996.997.998.999.1000.1001.1002.1003.1004.1005.1006.1007.1008.1009.1010.1011.1012.1013.1014.1015.1016.1017.1018.1019.1020.1021.1022.1023.1024.1025.1026.1027.1028.1029.1030.1031.1032.1033.1034.1035.1036.1037.1038.1039.1040.1041.1042.1043.1044.1045.1046.1047.1048.1049.1050.1051.1052.1053.1054.1055.1056.1057.1058.1059.1060.1061.1062.1063.1064.1065.1066.1067.1068.1069.1070.1071.1072.1073.1074.1075.1076.1077.1078.1079.1080.1081.1082.1083.1084.1085.1086.1087.1088.1089.1090.1091.1092.1093.1094.1095.1096.1097.1098.1099.1100.1101.1102.1103.1104.1105.1106.1107.1108.1109.1110.1111.1112.1113.1114.1115.1116.1117.1118.1119.1120.1121.1122.1123.1124.1125.1126.1127.1128.1129.1130.1131.1132.1133.1134.1135.1136.1137.1138.1139.1140.1141.1142.1143.1144.1145.1146.1147.1148.1149.1150.1151.1152.1153.1154.1155.1156.1157.1158.1159.1160.1161.1162.1163.1164.1165.1166.1167.1168.1169.1170.1171.1172.1173.1174.1175.1176.1177.1178.1179.1180.1181.1182.1183.1184.1185.1186.1187.1188.1189.1190.			
USA 1+2: More in the Dark 1+2 (Chippendale-Sil) Tempelhof			
Gravis Überleben Pack	4	2	79.-
(inkl. 1.2.3.4.5.6.7.8.9.10.11.12.13.14.15.16.17.18.19.20.21.22.23.24.25.26.27.28.29.30.31.32.33.34.35.36.37.38.39.40.41.42.43.44.45.46.47.48.49.50.51.52.53.54.55.56.57.58.59.60.61.62.63.64.65.66.67.68.69.70.71.72.73.74.75.76.77.78.79.80.81.82.83.84.85.86.87.88.89.90.91.92.93.94.95.96.97.98.99.100.101.102.103.104.105.106.107.108.109.110.111.112.113.114.115.116.117.118.119.120.121.122.123.124.125.126.127.128.129.130.131.132.133.134.135.136.137.138.139.140.141.142.143.144.145.146.147.148.149.150.151.152.153.154.155.156.157.158.159.160.161.162.163.164.165.166.167.168.169.170.171.172.173.174.175.176.177.178.179.180.181.182.183.184.185.186.187.188.189.190.191.192.193.194.195.196.197.198.199.200.201.202.203.204.205.206.207.208.209.210.211.212.213.214.215.216.217.218.219.220.221.222.223.224.225.226.227.228.229.230.231.232.233.234.235.236.237.238.239.240.241.242.243.244.245.246.247.248.249.250.251.252.253.254.255.256.257.258.259.260.261.262.263.264.265.266.267.268.269.270.271.272.273.274.275.276.277.278.279.280.281.282.283.284.285.286.287.288.289.290.291.292.293.294.295.296.297.298.299.300.301.302.303.304.305.306.307.308.309.310.311.312.313.314.315.316.317.318.319.320.321.322.323.324.325.326.327.328.329.330.331.332.333.334.335.336.337.338.339.340.341.342.343.344.345.346.347.348.349.350.351.352.353.354.355.356.357.358.359.360.361.362.363.364.365.366.367.368.369.370.371.372.373.374.375.376.377.378.379.380.381.382.383.384.385.386.387.388.389.390.391.392.393.394.395.396.397.398.399.400.401.402.403.404.405.406.407.408.409.410.411.412.413.414.415.416.417.418.419.420.421.422.423.424.425.426.427.428.429.430.431.432.433.434.435.436.437.438.439.440.441.442.443.444.445.446.447.448.449.450.451.452.453.454.455.456.457.458.459.460.461.462.463.464.465.466.467.468.469.470.471.472.473.474.475.476.477.478.479.480.481.482.483.484.485.486.487.488.489.490.491.492.493.494.495.496.497.498.499.500.501.502.503.504.505.506.507.508.509.510.511.512.513.514.515.516.517.518.519.520.521.522.523.524.525.526.527.528.529.530.531.532.533.534.535.536.537.538.539.540.541.542.543.544.545.546.547.548.549.550.551.552.553.554.555.556.557.558.559.560.561.562.563.564.565.566.567.568.569.570.571.572.573.574.575.576.577.578.579.580.581.582.583.584.585.586.587.588.589.590.591.592.593.594.595.596.597.598.599.600.601.602.603.604.605.606.607.608.609.610.611.612.613.614.615.616.617.618.619.620.621.622.623.624.625.626.627.628.629.630.631.632.633.634.635.636.637.638.639.640.641.642.643.644.645.646.647.648.649.650.651.652.653.654.655.656.657.658.659.660.661.662.663.664.665.666.667.668.669.670.671.672.673.674.675.676.677.678.679.680.681.682.683.684.685.686.687.688.689.690.691.692.693.694.695.696.697.698.699.700.701.702.703.704.705.706.707.708.709.710.711.712.713.714.715.716.717.718.719.720.721.722.723.724.725.726.727.728.729.730.731.732.733.734.735.736.737.738.739.740.741.742.743.744.745.746.747.748.749.750.751.752.753.754.755.756.757.758.759.760.761.762.763.764.765.766.767.768.769.770.771.772.773.774.775.776.777.778.779.780.781.782.783.784.785.786.787.788.789.790.791.792.793.794.795.796.797.798.799.800.801.802.803.804.805.806.807.808.809.810.811.812.813.814.815.816.817.818.819.820.821.822.823.824.825.826.827.828.829.830.831.832.833.834.835.836.837.838.839.840.841.842.843.844.845.846.847.848.849.850.851.852.853.854.855.856.857.858.859.860.861.862.863.864.865.866.867.868.869.870.871.872.873.874.875.876.877.878.879.880.881.882.883.884.885.886.887.888.889.890.891.892.893.894.895.896.897.898.899.900.901.902.903.904.905.906.907.908.909.910.911.912.913.914.915.916.917.918.919.920.921.922.923.924.925.926.927.928.929.930.931.932.933.934.935.936.937.938.939.940.941.942.943.944.945.946.947.948.949.950.951.952.953.954.955.956.957.958.959.960.961.962.963.964.965.966.967.968.969.970.971.972.973.974.975.976.977.978.979.980.981.982.983.984.985.986.987.988.989.990.991.992.993.994.995.996.997.998.999.1000.1001.1002.1003.1004.1005.1006.1007.1008.1009.1010.1011.1012.1013.1014.1015.1016.1017.1018.1019.1020.1021.1022.1023.1024.1025.1026.1027.1028.1029.1030.1031.1032.1033.1034.1035.1036.1037.1038.1039.1040.1041.1042.1043.1044.1045.1046.1047.1048.1049.1050.1051.1052.1053.1054.1055.1056.1057.1058.1059.1060.1061.1062.1063.1064.1065.1066.1067.1068.1069.1070.1071.1072.1073.1074.1075.1076.1077.1078.1079.1080.1081.1082.1083.1084.1085.1086.1087.1088.1089.1090.1091.1092.1093.1094.1095.1096.1097.1098.1099.1100.1101.1102.1103.1104.1105.1106.1107.1108.1109.1110.1111.1112.1113.1114.1115.1116.1117.1118.1119.1120.1121.1122.1123.1124.1125.1126.1127.1128.1129.1130.1131.1132.1133.1134.1135.1136.1137.1138.1139.1140.1141.1142.1143.1144.1145.1146.1147.1148.1149.1150.1151.1152.1153.1154.1155.1156.1157.1158.1159.1160.1161.1162.1163.1164.1165.1166.1167.1168.1169.1170.1171.1172.1173.1174.1175.1176.1177.1178.1179.1180.1181.1182.1183.1184.1185.1186.1187.1188.1189.1190.			
Crashman: Motor Racing, Game (Game Pack)			
Bravis Sport Pack			
(Fifa Soccer 96, NHL Hockey 96, Gravis Game Pack)			
Flam-Fun-Drive Pack	4	1	79.-
(Fifa Soccer 96, Star Trek, Star Trek 2, Star Trek 3, Star Trek 4, Star Trek 5, Star Trek 6, Star Trek 7, Star Trek 8, Star Trek 9, Star Trek 10, Star Trek 11, Star Trek 12, Star Trek 13, Star Trek 14, Star Trek 15, Star Trek 16, Star Trek 17, Star Trek 18, Star Trek 19, Star Trek 20, Star Trek 21, Star Trek 22, Star Trek 23, Star Trek 24, Star Trek 25, Star Trek 26, Star Trek 27, Star Trek 28, Star Trek 29, Star Trek 30, Star Trek 31, Star Trek 32, Star Trek 33, Star Trek 34, Star Trek 35, Star Trek 36, Star Trek 37, Star Trek 38, Star Trek 39, Star Trek 40, Star Trek 41, Star Trek 42, Star Trek 43, Star Trek 44, Star Trek 45, Star Trek 46, Star Trek 47, Star Trek 48, Star Trek 49, Star Trek 50, Star Trek 51, Star Trek 52, Star Trek 53, Star Trek 54, Star Trek 55, Star Trek 56, Star Trek 57, Star Trek 58, Star Trek 59, Star Trek 60, Star Trek 61, Star Trek 62, Star Trek 63, Star Trek 64, Star Trek 65, Star Trek 66, Star Trek 67, Star Trek 68, Star Trek 69, Star Trek 70, Star Trek 71, Star Trek 72, Star Trek 73, Star Trek 74, Star Trek 75, Star Trek 76, Star Trek 77, Star Trek 78, Star Trek 79, Star Trek 80, Star Trek 81, Star Trek 82, Star Trek 83, Star Trek 84, Star Trek 85, Star Trek 86, Star Trek 87, Star Trek 88, Star Trek 89, Star Trek 90, Star Trek 91, Star Trek 92, Star Trek 93, Star Trek 94, Star Trek 95, Star Trek 96, Star Trek 97, Star Trek 98, Star Trek 99, Star Trek 100, Star Trek 101, Star Trek 102, Star Trek 103, Star Trek 104, Star Trek 105, Star Trek 106, Star Trek 107, Star Trek 108, Star Trek 109, Star Trek 110, Star Trek 111, Star Trek 112, Star Trek 113, Star Trek 114, Star Trek 115, Star Trek 116, Star Trek 117, Star Trek 118, Star Trek 119, Star Trek 120, Star Trek 121, Star Trek 122, Star Trek 123, Star Trek 124, Star Trek 125, Star Trek 126, Star Trek 127, Star Trek 128, Star Trek 129, Star Trek 130, Star Trek 131, Star Trek 132, Star Trek 133, Star Trek 134, Star Trek 135, Star Trek 136, Star Trek 137, Star Trek 138, Star Trek 139, Star Trek 140, Star Trek 141, Star Trek 142, Star Trek 143, Star Trek 144, Star Trek 145, Star Trek 146, Star Trek 147, Star Trek 148, Star Trek 149, Star Trek 150, Star Trek 151, Star Trek 152, Star Trek 153, Star Trek 154, Star Trek 155, Star Trek 156, Star Trek 157, Star Trek 158, Star Trek 159, Star Trek 160, Star Trek 161, Star Trek 162, Star Trek 163, Star Trek 164, Star Trek 165, Star Trek 166, Star Trek 167, Star Trek 168, Star Trek 169, Star Trek 170, Star Trek 171, Star Trek 172, Star Trek 173, Star Trek 174, Star Trek 175, Star Trek 176, Star Trek 177, Star Trek 178, Star Trek 179, Star Trek 180, Star Trek 181, Star Trek 182, Star Trek 183, Star Trek 184, Star Trek 185, Star Trek 186, Star Trek 187, Star Trek 188, Star Trek 189, Star Trek 190, Star Trek 191, Star Trek 192, Star Trek 193, Star Trek 194, Star Trek 195, Star Trek 196, Star Trek 197, Star Trek 198, Star Trek 199, Star Trek 200, Star Trek 201, Star Trek 202, Star Trek 203, Star Trek 204, Star Trek 205, Star Trek 206, Star Trek 207, Star Trek 208, Star Trek 209, Star Trek 210, Star Trek 211, Star Trek 212, Star Trek 213, Star Trek 214, Star Trek 215, Star Trek 216, Star Trek 217, Star Trek 218, Star Trek 219, Star Trek 220, Star Trek 221, Star Trek 222, Star Trek 223, Star Trek 224, Star Trek 225, Star Trek 226, Star Trek 227, Star Trek 228, Star Trek 229, Star Trek 230, Star Trek 231, Star Trek 232, Star Trek 233, Star Trek 234, Star Trek 235, Star Trek 236, Star Trek 237, Star Trek 238, Star Trek 239, Star Trek 240, Star Trek 241, Star Trek 242, Star Trek 243, Star Trek 244, Star Trek 245, Star Trek 246, Star Trek 247, Star Trek 248, Star Trek 249, Star Trek 250, Star Trek 251, Star Trek 252, Star Trek 253, Star Trek 254, Star Trek 255, Star Trek 256, Star Trek 257, Star Trek 258, Star Trek 259, Star Trek 260, Star Trek 261, Star Trek 262, Star Trek 263, Star Trek 264, Star Trek 265, Star Trek 266, Star Trek 267, Star Trek 268, Star Trek 269, Star Trek 270, Star Trek 271, Star Trek 272, Star Trek 273, Star Trek 274, Star Trek 275, Star Trek 276, Star Trek 277, Star Trek 278, Star Trek 279, Star Trek 280, Star Trek 281, Star Trek 282, Star Trek 283, Star Trek 284, Star Trek 285, Star Trek 286, Star Trek 287, Star Trek 288, Star Trek 289, Star Trek 290, Star Trek 291, Star Trek 292, Star Trek 293, Star Trek 294, Star Trek 295, Star Trek 296, Star Trek 297, Star Trek 298, Star Trek 299, Star Trek 300, Star Trek 301, Star Trek 302, Star Trek 303, Star Trek 304, Star Trek 305, Star Trek 306, Star Trek 307, Star Trek 308, Star Trek 309, Star Trek 310, Star Trek 311, Star Trek 312, Star Trek 313, Star Trek 314, Star Trek 315, Star Trek 316, Star Trek 317, Star Trek 318, Star Trek 319, Star Trek 320, Star Trek 321, Star Trek 322, Star Trek 323, Star Trek 324, Star Trek 325, Star Trek 326, Star Trek 327, Star Trek 328, Star Trek 329, Star Trek 330, Star Trek 331, Star Trek 332, Star Trek 333, Star Trek 334, Star Trek 335, Star Trek 336, Star Trek 337, Star Trek 338, Star Trek 339, Star Trek 340, Star Trek 341, Star Trek 342, Star Trek 343, Star Trek 344, Star Trek 34			

Moto Racer • Rennspiel

GRASHÜPFER

Immer diese Autofahrer. Nie passen sie auf, haben überhaupt keine Ahnung von Geschwindigkeiten und protzen dann noch mit ihren PS herum. Klar, diese Zeilen können nur der Feder eines leidenschaftlichen Motorradfahrers entspringen. Während in der letzten Zeit für den PC Auto-Rennspiele en masse erschienen sind, war für Biker kaum etwas dabei. Delphine Software will das mit Moto Racer jetzt ändern.

Eigentlich haben die Franzosen in Moto Racer gleich zwei komplette Spiele versteckt. High Speed-Fans dürfen mit fetzigen Rennmaschinen über insgesamt fünf verschiedene Kurse bügeln. Gleich acht verschiedene Bikes stehen dafür zur Verfügung, allesamt natürlich mit komplett anderen Fahreigenschaften versehen. Je nach individuellem Vermögen dürfen Sie sich für Handschaltung oder Automatik-Getriebe entscheiden. Off Road-Liebhaber kommen bei Moto Racer ebenfalls auf ihre Kosten. Gleich vier Pisten können mit acht „Grashüpfern“ umgepflügt werden. Die Sprünge über Sandhügel, Eisbarrieren oder Wassergräben erreichen dabei schwindelerregende Höhen. Anders als z. B. bei The Need for Speed sind die oft schmalen Fahrbahnen nicht seitlich begrenzt. Wenn Sie so wollen, können Sie also auch wild durch die Botanik kacheln, angeblich lassen sich so sogar ein paar Abkürzungen finden.

Rasante Technik

Bei der vorliegenden Alpha-Version konnte besonders die flussige 3D-Grafik begeistern. Kein



Gewaltige Sprünge lauern bei den Geländemaschinen hinter fast jeder Kurve. Nur wenn Sie die Einfahrt optimal erwischen, landen Sie nicht vor dem nächsten Felsen.

Wunder, ist doch Delphine Software kein unbeschriebenes Blatt, was 3D-Darstellung am Computer angeht. Nach den ersten Amiga-Testballons mit den Adventures Cruise for a Corpse und Another World zeigten die Franzosen mit Flashback und Fade to Black später eindrucksvoll, daß sich flüssige 3D-Animationen und der PC nicht ausschließen müssen. Dieser Beweis gelingt auch bei Moto Racer. Alle Strecken und Animationen werden in Echtzeit berechnet und gleich mit 65.000 Farben dargestellt, was für einen guten räumlichen Eindruck sorgt. Besonders die samtweiche, dennoch aber schnelle Gewichtsverlagerung der Fahrer auf dem Motorrad hat Delphine perfekt simuliert, wodurch ein sehr realistisches Fahrverhalten entsteht. Kleinere Anbandler verzeiht das Programm gnädig, wenn Sie aber mit Tempo 200 vor die nächste Mauer donnern, gibt's kein Par-



Gerade haben Sie einen Gegner hinter sich gelassen, vor der Felsendurchfahrt wartet schon der nächste. Bei der Rendarstellung können Sie zwischen drei Perspektiven wählen.



Besonders kurz nach dem Start geht es sehr eng zu. Dicht an dicht drängeln sich die Enduros in die erste Kehre. Am Straßenrand haben Sie die größten Chancen, einem Unfall zu entgehen.

don mehr. Schaden nehmen Ihre Digi-Akrobaten zum Glück nicht, dafür können Sie sicher sein, daß bereits mehrere der 23 Computergegner an Ihnen vorbeigerast sind. Eindrucksvoll auch die Geräuschkulisse: sowohl für die Renn- als auch für die Geländemaschinen gilt: bei voll aufgedrehten Lautsprechern scheint

ein überholendes Motorrad direkt durch das eigene Trommelfell zu preschen. Was fehlt noch? Genau, auch an eine Multiplayer-Option haben die Franzosen gedacht. Wahrscheinlich schon im März können Sie mit bis zu acht Freunden Ihre Tanks auffüllen.

Christian Bigge

Voraussichtlich: Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95

Technik: SVGA, SB

Multiplayer: 8 Sp. Netzwerk, Modem

Sprache: englisch

Hersteller: Delphine Software/E.A.

Erscheint: März

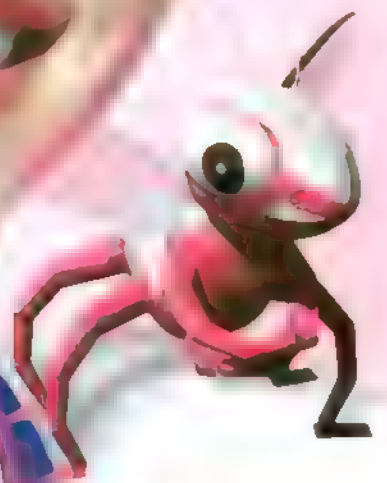
☒ Action

☐ Ratsel

☐ Strategie

☐ Wirtschaft

... und sind sie nicht willig, so brauch ich Gewalt



Banzai Bug

Verwandeln Sie sich in ein Insekt, und zeigen Sie dem Kammerjäger wer das Sagen hat. Abgedreht, actionreich, bizarr, 3-dimensional, ...



GROLIER INTERACTIVE

In Kürze für Windows 95 CD-Rom



Komplett in Deutsch



<http://www.bomico.com>

G-Nome • Action

HEAVY METAL

Sie sind Joshua Gant. Sie haben einen Auftrag. Kontaktieren Sie die Munitions-, Bio-Waffen- und Spionage-Experten Ihrer Rasse. Treten Sie den Scorps, Darkens und Mercenaries entgegen. Vernichten Sie die Tötungsmaschine mit dem Codenamen G-Nome. Handeln Sie schnell, denn die Zeit ist knapp.



Ein Scorp-Läufer bewacht eine der Hauptbasen. Die Statusanzeige am rechten Bildrand unterrichtet über bereits erzielte Treffer und Schadenszonen.



Ein Scorp-Aufklärer in seiner typischen Form. Scorps greifen gerne in Rudeln und von allen Seiten gleichzeitig an.



Jeder Mech verfügt über ein individuelles Cockpit-Design. Hier hat sich Gant schon etwas zu nah an einen Feind herangewagt.

G-Nome von 7th Level ist so etwas wie die Action-Variante des kommenden Echtzeit-Strategie-Spektakels Dominion. In sehr komplexen Missionen treten Sie gegen einen Verbund von halb biologischen, halb mechanischen Clans unter der Führung der ultrafiesen Scorps an. Diese Finsterlinge haben sich, wie könnte es auch anders sein, vor langer Zeit zum Ziel gesetzt, die letzte Bastion der Menschheit auszuradieren, die es auf den abgelegenen Planeten Ruhelen im Quadranten Omicron Reticuli verschlagen hat. Jetzt, im Jahre 2225, gehen dem Trabanten langsam die Ressourcen aus, und der Krieg scheint in eine entscheidende Phase zu treten. Den Scorps ist es gelungen, den G-Nome zu entwickeln, einen gigantischen genetischen Transformer, mit dessen Hilfe ein unbesiegbar



Ein riesiger Kampf-Bot der Darkens schiebt vor einem Nachschub-Gebäude Wache. Bei vielen Fahrzeugen erlaubt eine Zoom-Funktion genaueste Feindaufklärung.

rer Super-Soldat aufgebaut werden könnte. Ausgerechnet der abgehalfterte Union-Sergeant Joshua Gant soll das verhindern. Aber dazu kann er ja auf Ihre Hilfe bauen, oder?

David gegen Goliath

Auf den ersten Blick erinnert G-Nome an klassische Action-Shooter wie Mechwarrior oder Shattered Steel. Tatsächlich besteht eine Ihrer Hauptaufgaben darin, in futuristischen Panzerfahrzeugen, massiven Robotern oder schnellen Luftkissen-Gleitern durch die 3D-Umgebung zu schaukeln und massive Gegner-Verbände im Alleingang zu eliminieren. Die 20 verschiedenen Missionen, noch einmal unterteilt in vier verschiedene Kampagnen, verlangen neben einer sicheren Joystick-Hand aber vor allem auch strategisches Geschick. Held Joshua Gant muß zunächst wichtige Hintermänner der Union aus der Gewalt der Scorps befreien. Dazu gilt es, das Feindesland der Darkens zu durch-

queren. Hier ist nicht bloßes Geballer angesagt, vielmehr müssen Brücken auf- und abgebaut und Fahrzeuge gestohlen werden. Im weiteren Spielverlauf müssen Sie durch adventure-ähnliche Puzzles z. B. Zaune deaktivieren oder wichtige Codes von feindlichen Computerterminals knacken. Jeder Clan verfügt zudem über differenzierte Angriffs- und Verteidigungstaktiken, so daß Sie bloßes Herumgeballere schnell ins Jenseits befördern würde. Gewohnt viel Wert legte man bei 7th Level auf ein ausgeklugelteres Design der auch farblich abwechslungsreichen und detaillierten 3D-Levels. Die bombastische Soundkulisse mit ihren zahlreichen Explosionseffekten und der einpeitschenden Hintergrundmusik sorgt zusätzlich für Atmosphäre. Besonders interessant: auch im Kampagnen-Modus können Sie sich im Netzwerk mit bis zu acht Gleichgesinnten um die besten Waffensysteme prügeln.

Christian Bigge

Voraussichtlich: Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95

Technik: SVGA, SB

Multiplayer: 8 Spieler Netzwerk

Sprache: deutsch

Hersteller: 7th Level

Erscheint: März 1997

☒ Action

☐ Ratsel

☒ Strategie

☐ Wirtschaft



Als „Affiliated Labels“ bezeichnet Electronic Arts Hersteller, die nicht der firmeneigenen Entwickler-Riege angehören, deren Spiele aber in Lizenz vertrieben und vermarktet werden. Herausragendes Beispiel der jüngsten Zeit ist das von Beam Software programmierte KKND. Daß die EA-Lizenz-Scouts eine gute Nase haben, zeigt nun auch Gray Matters Perfect Weapon.



Oben: In den vielen Perspektiven werden die Spielfiguren skaliert. **Unten:** Hunter kann mit Power-Ups noch stärker zu schlagen.

Schon auf den ersten Blick fällt die Ähnlichkeit zu einem Action-Spiel auf, das wir in der letzten Ausgabe getestet haben. Und richtig, Gray Matter steht auch hinter The Crow: City of Angels, das jedoch über Acclaim vertrieben wird. Perfect Weapon ist also sozusagen der Nachfolger des atmosphärischen Prügelspiels nach dem gleichnamigen Kinofilm. Diesmal jedoch bekam Electronic Arts als Vertriebspartner den Zuschlag. Zur Hintergrundgeschichte: Der professionelle Kickboxer Blake Hunter muß sein Geld mit richtig harten Bandagen verdienen. Nach einem wieder mal gewonnenen Kampf wird er in seiner Umkleekabine von einer unbekannten Macht entführt. Erst im weiteren Verlauf des Spiels wird klar, daß dies allein zur Erbauung einer außerirdischen Macht geschah. Sie schickt ihn in verschiedene Welten im Universum, nur um sich daran

Perfect Weapon • Action

ALIEN-KEILE

zu ergötzen, wie er sich mit bloßen Fäusten aus den vielen tödlichen Gefahren herausprügelt.

Tolle Schlagkombinationen

Wie erfolgreich er das tut, liegt natürlich am Geschick des Spielers, der den Recken mit der Tastatur durch fünf Welten manövriert. Neben Bewegungstasten gibt es vier Schlag-Knöpfe, die den Charakter je nach virtuoser Bedienung ganze Kombinationen von rechten und linken Boxhaken oder Fußkicks ausführen lassen. Auch einige Special Moves hat Blake Hunter in seinem Repertoire. Trotzdem erfordern die zahlreichen Gegner hin und wieder den Einsatz eines erfrischenden Medipacks, die am Wegesrand zu finden sind. In jedem Level müssen mehrere Schlüssel gefunden werden, bis sich das Beamfeld des Ausgangs öffnet.

Perfect Weapon macht wie schon The Crow einen sehr guten optischen Eindruck, obwohl in der Preview-Fassung noch unschöne Clipping-Fehler auftreten, wenn die Polygonfiguren in den gerenderten Landschaften skaliert werden. Sehr realistisch wurden erneut die Kampfanimationen in Szene ge-

setzt, die auch prompt und nachvollziehbar auf jeden Tastendruck ausgeführt werden. Ein Nachteil von Gray Matters Game-Engine macht sich leider auch in Perfect Weapon wieder bemerkbar: Da sich die echtzeitberechneten Charaktere in gerenderten Standbildern, die je nach Standpunkt umge-

schaltet werden, bewegen, kann es leicht passieren, daß man in der Hitze des Gefechts in einen toten Winkel gerät und dabei die eigene Spielfigur oder der Gegner aus dem Blickfeld rutscht. Daran müßte bis zur Endfassung noch gearbeitet werden.

Christian Müller



Im Dschungellevel warten flinke Affengeschöpfe, die Hunter auch vergiften können. Im Hintergrund ist ein Healthpack zu erkennen.

Voraussichtlich: Pentium 90, 80 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95

Link: SYDA, SB

Multiplayer: keine Multiplayeroption Sprache: englisch

Hersteller: Electronic Arts Erscheint: März

☒ Action ☐ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft

Floyd • Adventure

SIMON IM WELTALL

Klein, aber fein. So könnte das Firmen- und Produktionsverständnis der englischen Spiele-Schmiede Adventure Soft lauten. Nach den beiden superulckigen Simon the Sorcerer-Adventures bastelt ein 20-köpfiges Team seit zwei Jahren an Floyd, das im Mai dieses Jahres endlich auf uns losgelassen werden soll.

Beide Simon-Spiele zeichneten sich vorrangig durch durchdachtes und motivierendes Adventure-Gameplay aus. Die faire und logische Rätselstruktur war motivierend in schöne Geschichten verpackt, die an allen Ecken und Enden vor Gags sprühten und unvergeßliche Lachanfänge auslösten. Mit dazu trug die exzellente deutsche Übersetzung und Synchronisation des hiesigen Distributors Bomico bei. Floyd wird über insgesamt 15 Stunden Sprachausgabe, Musik und Soundeffekte verfügen, eine Mammutaufgabe für den deutschen Partner. Alleine 5.000 Zeilen Text müssen mit 20 Sprechern vertont werden.

Neues Outfit

Ganz klar, auch Adventure Soft präsentiert seine Spiele ab sofort in hochauflösender SVGA-Grafik. Weitestgehend Abschied nimmt man von den komplett handge-

zeichneten Abenteuerwelten der Vergangenheit. Floyd wird ein komplett SGI-gerendertes Outfit spendieren, das allerdings an besonders wichtigen Stellen per Hand nachgebessert werden soll. Verantwortlich für die gesamte Produktion sind wieder die beiden Woodroffe-Brüder Simon und Mark, die sowohl das gesamte Game-Design und auch das Script entwickelten. Im Mittelpunkt des Adventures steht ein kleiner Außerirdischer namens Floyd. Floyd lebt in einer Welt, deren Bewohner in orwellischer 1984-Manier von einer mächtigen Firma und ihren Häschern unterdrückt werden. Diese Firma wird von dem gottgleichen OmniBrain kontrolliert. Als Floyd eines Tages einen Vergnügungsausflug zu einem nahen Asteroidengürtel übernimmt, schubst er versehentlich die Voyager II-Sonde aus der Bahn, die unglücklicherweise ein Bauprojekt der Firma zerstört. Floyd

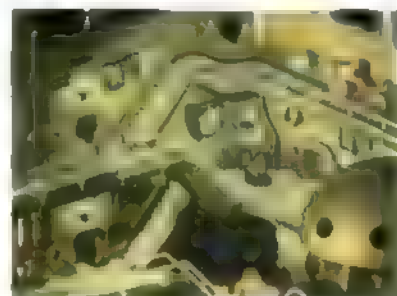


Auch die Rolle von Floyds Kumpanin Delores muß gespielt werden.

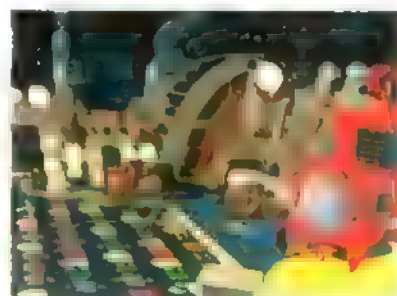
wandert hinter Gitter. Dort macht er die Bekanntschaft von Delores, einer beinhalten Revolutionärin, die sich dem Widerstand verschrieben hat. Gemeinsam gelingt ihnen mit Hilfe von SAM, einem umprogrammierten Killer-Roboter, die Flucht. Delores' und Floyds Schicksal ist es, das OmniBrain zu zerstören und ihrer Welt die Freiheit wiederzugeben.

Interessant ist Adventure Softs Ankündigung, daß nicht nur Floyd durch die phantasievoll ausgestaffierten Kulissen gesteuert werden soll. In verschiedenen Kapiteln des Abenteuers übernimmt man auch die Rollen anderer Charaktere. Ein Reihe von „Sub-Games“, wie beispielsweise ein Alien-Spielautomat, sollen in die reine Rätselknackerei einige Abwechslung bringen. Wer auch nur eines der beiden zauberhaften Simon-Adventures gespielt hat, darf wie wir mit Ungeduld auf Floyds Weltraum-Abenteuer warten. Bis Ende Mai allerdings soll sich die Produktion noch hinziehen.

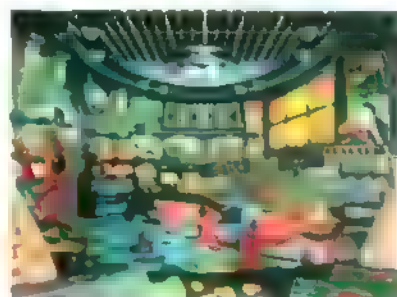
Christian Müller



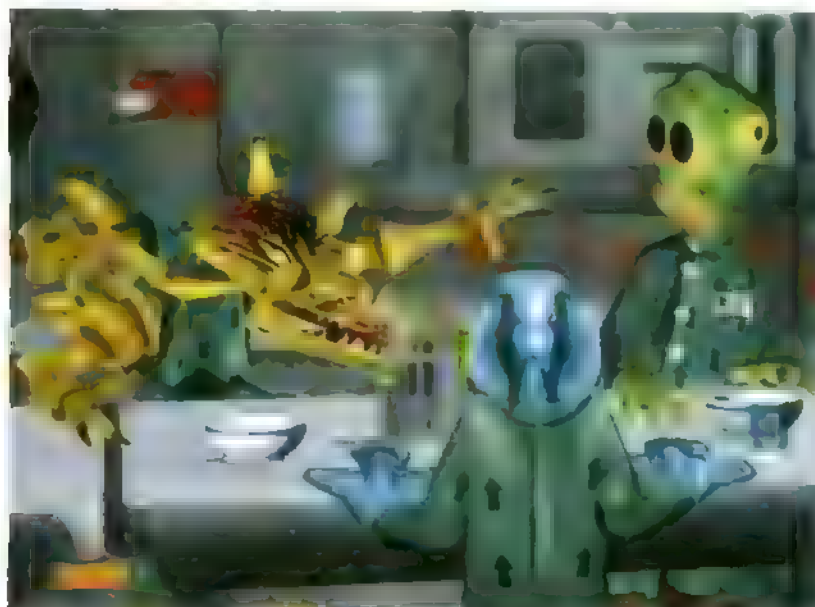
Teilweise steuert man Floyd auch durch isometrische Levels.



Einfallsreiche Puzzles: Hier tastet man sich über Sensorfelder.



Quietschbunt und detailliert wirken die gerenderten Locations.



Floyd bekommt Ärger in einer Space Bar. Köstlich wie Adventure Soft seine Mimik zur Steigerung der Spielatmosphäre einsetzt.

Voraussichtlich: Pentium 90, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

Technik: SVGA, SB

Multiplayer: keine Multiplayeroption Sprache: englisch, deutsch

Hersteller: Adventure Soft Erscheint: Mai 1997

☐ Action ☒ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft

LÄSSEN SICH GELDEN!
 Das große Sega/PC Games
SEGA/PC Games
 Gewinnspiel '97
 0190-371590
 DM 0,12 / 6 Sek. SUPERTALK



Die friedlich grasenden Zebras am Rande des High-Speed-Parcours versetzen Dich in eine andere Welt. Aber Vorsicht! Eine Zehntelsekunde nicht aufgepaßt, und Dein Wagen jagt ungebremst durch die Wasserlache am Ende der Kurve. SEGA Rally ist der Arcade-Meilenstein im Car-Racing. Mit 2 Spieler Splitscreen-Modus für Netzwerk und Modem. SEGA Rally PC. DAS Rally-Spiel des Jahres-ohne Sicherheitsgurt.



Das ultimative Rally-Vergnügen
 jetzt für den PC!



<http://www.sega-europe.com>

Eines der ersten und besten Rollenspiele erlebt sein Revival. Vor über zehn Jahren konnte Wasteland von Interplay schon Wochen und Monate vor den Bildschirm fesseln. Für Fallout wird nicht nur eine ähnliche Story verwendet, es basiert auch wieder auf G.U.R.P.S., dem Universal-Rollenspielregelwerk von Steve Jackson.

Die Hintergrundgeschichte ist so alt und in Designerkreisen populär wie keine andere. Ein Atomkrieg vernichtete Großteile der Menschheit und versuchte die Erde. Teile der Bevölkerung konnten sich in riesige Bunkeranlagen, die sog. „Vaults“, retten. Die Überlebenden außerhalb starben entweder an der Strahlung oder mutierten zu monströsen Kreaturen. Einige Generationen später öffnen die Bewohner der Bunker ihre Tore und schicken erst mal einen Freiwilligen zur Erkundung vor. Anders als in KKND kommt es nicht zur Echtzeitschlacht zwischen Mutanten und Bunkerkindern. Statt dessen versucht der Spielercharakter, die Außenwelt zu erforschen und erste Kontakte mit den chaotischen Gruppierungen der Mutanten aufzunehmen.

Runderneuert

Auch wenn Hintergrund und vielleicht auch die Story teilweise von Wasteland übernommen wird, die Technik entspricht dem heutigen Standard. Für die Grafik alleine hat sich Interplay viel Mühe gegeben. Sämtliche Objekte wurden vorher modelliert, mittels tausender Punkte dreidimensional erfasst

Fallout

WASTELAND



Überreste der Zivilisation lassen sich noch überall finden. Abgesehen vom „Vault“ ist die Menschheit aber in Barbarei versunken.

und anschließend mit Texturen überzogen. Kein Wunder also, daß Kreaturen und Gegenstände extrem wirklichkeitsgetreu aussehen. Für sämtliche Gefechte wechselt

Fallout selbständig in einen rundenbasierten Modus. Ungewöhnlich für ein Rollenspiel: Es wurde nicht auf die altbekannten Quadrate zurückgegriffen, sondern das realistischere Hex-Grid verwendet. Auf eine Party von Charakteren wird ebenfalls verzichtet, an ihre Stelle rückt ein Einzelkämpfer. Dadurch kann in Fallout auch auf einen Location-Wechsel zwischen

Städten und Wildnis verzichtet werden. Wie in Ultima 8 gehen die Bereiche stufenlos ineinander über. Größere Strecken lassen sich auf der Karte, die auch als Automap dient, trotzdem schnell zurücklegen. Rollenspieler und Dark Future-Fans dürfen sich wieder auf ein anspruchsvolles Spiel freuen, das neben einem Hauptziel viele unabhängige Zusatzaufgaben bietet.

Alexander Geltenpoth



Ein ganzes Rudel mutierter Skorpione versperrt hier dem Spielercharakter den Weg. Mit diesem Maschinengewehr haben die stupiden Kreaturen jedoch keine Chance.

G.U.R.P.S.

Steve Jackson ist in der Rollenspieler-Szene so bekannt wie ein bunter Hund. Er gehört neben Persönlichkeiten wie zum Beispiel Gary Gygax zu den brillanten Vorreitern dieser Art von Spielen. Sein Regelwerk G.U.R.P.S. ist dabei so allgemein gehalten, daß jede Art von Rollenspiel mit diesem Regelwerk auskommen könnte, egal ob es sich um Sci-Fi, Fantasy oder Dark Future handelt. In leicht vereinfachter Form kam es schon bei Wasteland zum Einsatz. G.U.R.P.S. zieht sowohl Eigenschaften und Fertigkeiten als auch angeborene Fähigkeiten in Betracht und kann damit als sehr realistisch eingestuft werden.



Voraussichtlich: Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Technik: SVGA, SB

Multiplayer: keine Multiplayeroption

Sprache: englisch, mittel

Hersteller: Interplay / Acclaim

Erscheint: 2. Quartal '97

☐ Action

☒ Rätsel

☒ Strategie

☐ Wirtschaft

71 Jahre vor Erscheinen der Playstation

(...schade Robert!)

DER ERSTE FUSSBALL-MANAGER FÜR DIE PLAYSTATION

EIN- ODER ZWEISPIELERMODUS

ALLE NATIONALEN UND EUROPÄISCHEN LIGAWETTBEWERBE

SPIELERVERLEIH UND -TRANSFER

ANIMIERTE SPIELHÖHEPUNKTE

INTUITIVES INTERFACE MIT MAUSSUPPORT

KOMPLETT DEUTSCH



Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02101/0070, Fax. 02101/00711, E-Mail: info@rushware.de
Fax. 0541/150470, e-mail: AGC SPIELPASS AG, Tel. 051/730000, Fax. 051/730100, e-mail: info@agc-spielpass.de
AGC SPIELPASS Großhandels GmbH, Tel. 051/730000, Fax. 051/730100

Player Manager

Für unbesiegbare Spieler

ENCO

Alexander der Große • Strategie

GORDISCHER KNOTEN

Historische Strategiespiele, sei es jetzt mit Cäsar, Napoleon oder Dschingis Khan, gibt es in rauen Mengen. Doch wie ein böser Fluch haftete allen diesen Spielen bisher der eine oder andere Makel an. Interactive Magic will eine neue Strategie-Serie über die großen Feldherren der Antike entwerfen.

Im vierten Jahrhundert vor Christus gelang den Griechen unter König Alexander das nahezu Unmögliche. Die Eroberung des ganzen persischen und ägyptischen Reichs war ein unglaublicher Erfolg. Selbst das römische Imperium, zu dieser Zeit kaum mehr als ein kleines Dorf, konnte in seiner Blütezeit keinen vergleichbaren militärischen Sieg aufweisen. Dabei waren die Griechen zahlenmäßig weit unterlegen. Alexander der Große erlag Anfang 30 einem Fieber, sonst wäre er vermutlich auch noch in Indien einmarschiert.

Historisch

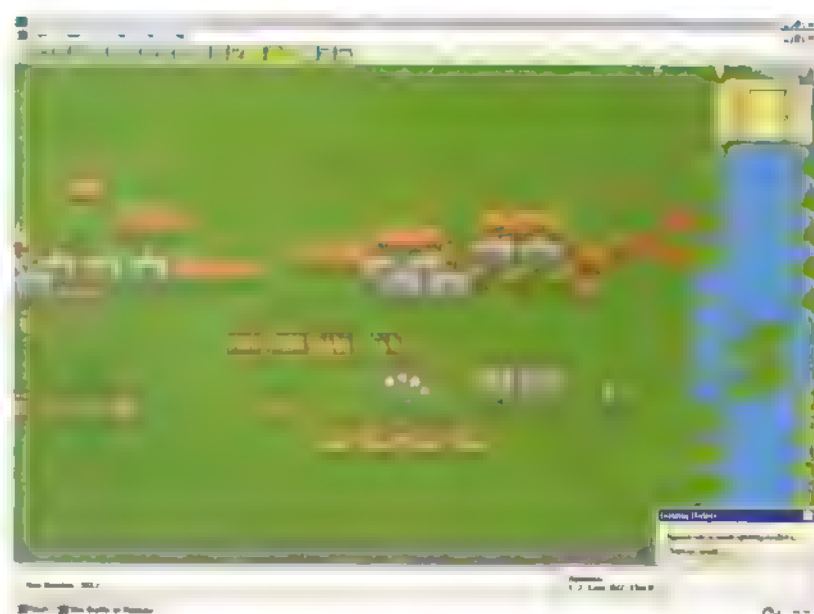
Was verlangt man von einem historischen Strategiespiel? Zum einen sollte es möglichst detailgetreu und realistisch sein. Dazu gehören neben der exakten grafischen Darstellung der Einheiten auch die korrekten spieltechnischen Werte, wie Bewegung, Angriffsstärke und Widerstandskraft. Wenn dann noch die Armeen den Überlieferungen getreu aufgestellt

sind, ist es schon fast perfekt. Das alles soll Alexander der Große bieten. Damit wird das Spiel schon auf alle Fälle für historisch Begeisterte interessant. Zudem soll es allerdings auch noch Spaß machen. Einfache Benutzerführung, SVGA-Grafik, realistische Soundeffekte und direkter Vergleich des Spielers mit dem Vorbild Alexander sollen für Spielspaß und Motivation sorgen. Besonders erfolgreiche Spieler können sogar das Lebenswerk des brillanten Heerführers vollenden und Indien unterwerfen. Dort bekommen es die griechischen Soldaten sogar mit Kriegselefanten zu tun.

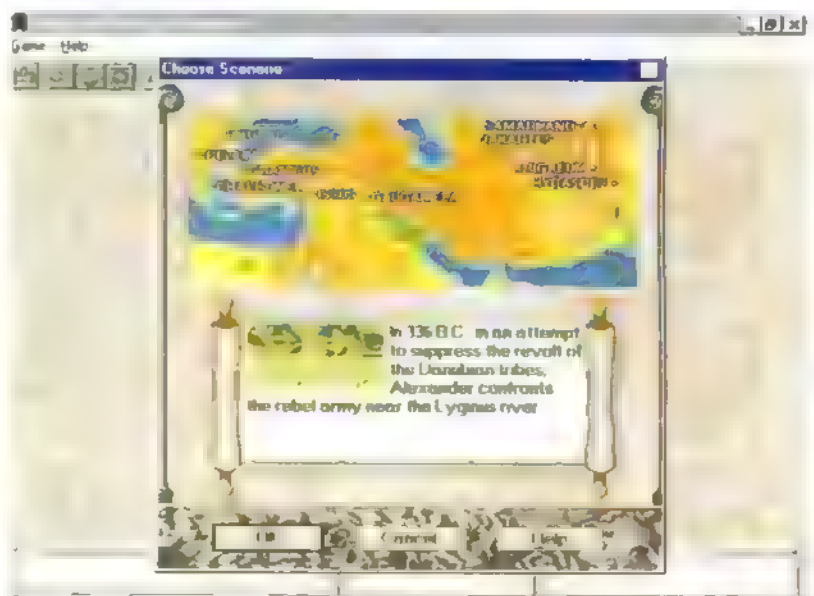
Heikel

Seit M.A.X. werden zum Glück an rundenbasierende Strategiespiele höhere Ansprüche gestellt, denn das Genre blieb seit Jahren ohne entscheidende Neuerungen. Alexander der Große wird definitiv auf Hexfeldern basieren, zumindest schon ein Vorteil gegenüber den in Quadrate aufgeteilten Schlachtfeldern. Zudem kommt mit Mehrfach- und Flankenangriffen ein zusätzliches strategisches Element in das Spiel. Wie es in jedem Strategiespiel sein sollte, aber höchst selten der Fall ist, wird man in Alexander der Große nur mit kombiniertem Einsatz aller Truppenarten Siege erringen. Während Phalanxen blocken, fällt Reiterei in die Flanke und Bogenschützen zermürben den Gegner gleichzeitig. Wenn Strategie und Taktik über die Masse siegen, streichen Computer und KI für gewöhnlich die Segel. Auch in diesem Punkt soll Alexander der Große eine historische Alternative zum fiktiven M.A.X. bieten. Nun liegt es an Interactive Magic, diesen Gordischen Knoten zu lösen.

Alexander Geltenpoth



Da kommen dicke Probleme auf die Phalanxen der Griechen zu. Die Kriegselefanten der Inder trampeln Infanterie einfach nieder.



Alle bekannten Schlachten der Makedonier im 4. Jahrhundert v. Chr. Dazu kommen die imaginären Feldzüge gegen Indien.



Jede Schlacht ist passend animiert. Dazu wird automatisch die Karte gezoomt. Rechts außen gibt der Feldherr seine Befehle.

Voraussichtlich: 486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95

Multiplayer: 2 Spieler Modem, Netzwerk, Internet

Technik: SVGA, SB

Sprache: deutsch

Hersteller: Interactive Magic

Erscheint: März-April '97

☐ Action

☐ Rätsel

☒ Strategie

☐ Wirtschaft

069 - 332 353

Mo-Fr. 09.30-19.30 Uhr

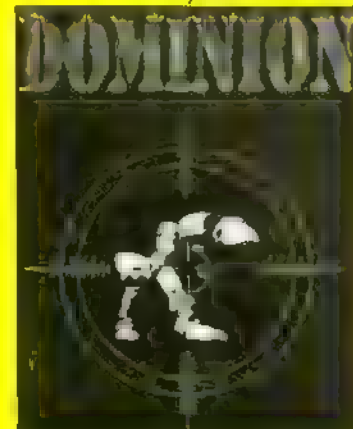
Fax 069-30851087 T-Online *soco#

Software Company

3 Skulls of the Toitecs	DV	69,90	Iznogoud*	DV	69,90
3D Ultra Pinball 2	DV	69,90	König der Löwen	DA	64,90
4-2-2 Fußball	DV	59,90	Leisure Suit Larry7	DV	79,90
Absolut Pinball	DA	54,90	Lighthouse	DV	79,90
Affen fe	DV	59,90	Links LS	DA	89,90
AH64D Longbow	DV	79,90	Links Pelikan Hill	EV	49,90
AH64D Flashpoint Korea	DV	39,90	Lords of the Realm 2	DV	79,90
Alien Incident	DV	44,90	Magic the Gathering*	DV	79,90
Alien Trilogy	DV	69,90	MAD TV 2	DV	71,90
Anvil of Dawn	DV	74,90	Mechwarrior 2 inkl. Data	DV	49,90
American Dream	DV	34,90	Mechwarrior 2 Data	DV	39,90
Animal*	DV	79,90	Mechwarrior2:MERCENARIES	DV	79,90
ATF God*	DV	79,90	Mega Race 2	DV	54,90
Azrael's Tear	DV	69,90	Monopoly	DV	54,90
Battle Cruiser 3000 AD*	DV	67,90	Myst	DV	69,90
Bedlam	DA	64,90	Nato Fighters (ATF-Data)*	DV	34,90
Betrayal in Antara*	DA	79,90	Nascar Racing 2	DA	74,90
Birthday*	DV	79,90	NBA Live 97	DV	74,90
Blam Maschinenhead	DV	69,90	NBA Hangtime*	DV	74,90
Blast Chamber	DV	69,90	Need for Speed Edt.	DV	79,90
Bleifuss	DV	49,90	Neverhood	DA	99,90
Blood & Magic AD&D	DV	79,90	NHL Hockey 97	DV	69,90
Boong!	DV	49,90	NHL Powerplay Hockey 97*	DV	79,90
Bundesliga Manag.97 Ver. 1.2	DV	69,90	NFL Quarterback 97	DV	79,90
Bug!	DV	49,90	Nihilist	DV	64,90
Cheesmaster 5000	DV	69,90	NFL 97 - John Madden	DV	69,90
Civilization 2	DV	69,90	Orion Burger	DV	74,90
Civilization 2 Scenarios	DV	39,90	Outpost 2*	DV	89,90
Civil War General	DV	79,90	Panzer Dragon	DV	74,90

Mission: Gegenangriff* 27,90

Dominion* 74,90



Alarmstufe Rot und kein Ende in Sicht!

Das geniale Echtzeitspiel im Mech-Universum!



TOP'S

AKTE PANDORA	79,90
BAPHOMET'S FLUCH	64,90
BAZOOKA SUE*	84,90
BLEIFUß 2	59,90
DAGGERFALL	69,90
DISCWORLD 2	79,90
FIFA SOCCER 97	74,90
FLYING CORPS	81,90
FORMEL 1*	84,90
INTERSTATE 76*	79,90



TOP'S

JAGGED ALLIANCE 2*	69,90
JEDI KNIGHT*	79,90
KKND*	54,90
MDK*	74,90
OUTLAW*	79,90
PRIVATEER 2	79,90
SCHLEICHFAHRT	69,90
SCHWARZE AUGE 3	34,90
SEGA RALLY	69,90
X-WING VS. T-FIGHT.*	79,90

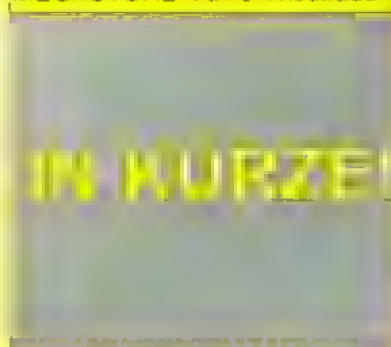


Command & Conquer SVGA*	DV	89,90	Pete Sampras Tennis*	DV	79,90
Command&Conquer inkl. Data	DV	89,90	Phantasmagoria 2	DA	79,90
Com.&Conq.2 inkl. Level-CD	DV	99,90	Planer 2	DV	69,90
Command&Conquer Data	DV	24,90	Planer 2 Mission	DV	23,90
Conquest of the new World	DV	49,90	Power Pack 4	DV	79,90
Creatures	DV	64,90	nkl F fa 96 Rally Champion Chip	Magic	
Crow City of Angels*	DA	72,90	Carpet 2 8 Puddon Pad		
Crusader - No Regret	DV	64,90	Wir führen auch Lösungshefte Play-		
Cyber a 2	DV	69,90	station, Nintendo 64 und Zubehör Level-		
Cyberstorm	DV	79,90	CDs zu vielen Spielen ab DM 14,90		
Dawn of Darkness*	DV	79,90	Power Chess*	DV	89,90
Deadly Tide	DA	79,90	Projekt Paradise	DV	69,90
Deadlock	DV	79,90	Rally Racing 97	DV	74,90
Demon Driver*	DV	69,90	Realms of the Haunting	DV	79,90
Descent 2	DA	49,90	Risiko	DV	69,90
Descent to Undermountain	DA	79,90	Rückkehr nach Krondor*	DV	79,90
Destruction Derby 2	DV	69,90	Shattered Steel	DV	69,90
Die Fugger 2	DV	54,90	Sherlock Holmes-Tato Rose	DV	74,90
Die gr. Schlacht d. Ardennen	DV	69,90	Sied er 2	DV	69,90
Die gr. Schlacht d. Gettysburg	DV	69,90	Silent Hunter	DV	69,90
Die gr. Schlacht um Waterloo	DV	69,90	Silent Hunter Mission Patrol	DV	24,90
Die gr. Schlacht um Shilo*	DV	69,90	Sim City CD Collection	DV	89,90
Down in the Dumps	DV	69,90	Simon the Sorcerer 1+2 Edt	DV	49,90
Earthsiege 2	DV	49,90	Sonic CD	DV	54,90
Earthworm Jim 1+2 DOS	DV	64,90	Stadt der verlorenen Kinder*	DV	79,90
Ecstasica 2*	DV	74,90	Star Control 3	DA	79,90
Elisabeth I.	DV	69,90	Starcraft*	DV	79,90
Eurofighter 2000 inkl. Tact-Com	DV	81,90	Star General	DV	69,90
Eurofighter 2000 Tact-Com	DV	34,90	Star Trek - Academy	DV	39,90
Eurofighter 2000 Super	DV	81,90	Star Trek - Borg	i	Vorb.
F1 Manager 96	DV	69,90	Star Trek Deep Space Nine	DA	69,90
F1 Grand Prix 2	DV	79,90	Star Trek - Warrior Set	DV	69,90
F1 Grand Prix 2 Perfekt	DV	29,90	Steel Panther 2	DV	79,90
F1 Grand Prix 2 Training	DV	29,90	Syndicate wars	DV	69,90
F22 Lightning 2	DV	79,90	Theme Hospital*	DV	74,90
Freight	DV	59,90	Time Commando	DV	69,90
Fight Commander 2	DV	69,90	Timelapse	DV	79,90
Flightsimulator 6.0	DV	89,90	Titanic	DV	i.Vorb.
FS 6.0 Kanarische Inseln*	DV	64,90	Tomb Raider	DV	64,90
Flottenmanöver	DV	74,90	Toonstruck	DV	69,90
FX Fighter Turbo	DV	64,90	Tunnel B1	DV	79,90
Gabriel Knight 2	DV	67,90	Versaille 1685	DV	74,90
Gene Wars	DV	69,90	Virtua Cop	DA	74,90
Golden Gate Killer	DV	74,90	Virtua Fighter	DV	69,90
Grand Prix Manager 2	DV	81,90	Warcraft 2 Edt. inkl. ExpSet	DV	79,90
G-Name*	DV	69,90	Warcraft 2 Exp.Set	DV	24,90
Gluts 'N' Garters	DV	84,90	Warwind	DV	69,90
Have a nice day	DV	62,90	Wing Commander 4	DV	54,90
Heroes of Might & Magic 2	EV	89,90	Wing Command. Krilathi Saga*	DV	54,90
Hexagon Kartell	DV	67,90	Wipe Out 2097*	DV	74,90
Hind	DA	59,90	Wizardry Gold*	DV	74,90
Holiday Island	DV	69,90	Wizardry Nemesis*	DV	74,90
Hugo 4	DV	59,90	Worms inkl. Reinforcement	DV	69,90
Hunter Hunted	DV	79,90	Worms Reinforcement	DV	34,90
Iron & Blood	DA	74,90	Z	DV	69,90

Große Spiele für kleines Geld!

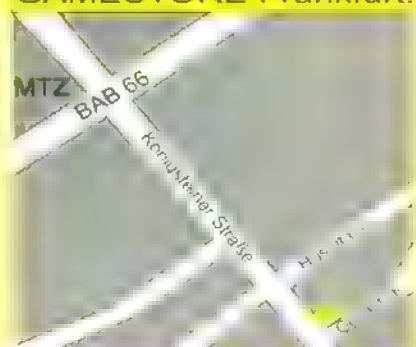
11th Hour	DV	29,90	Might&Magic Trilogie	DV	39,90
3D Lemmings	DV	19,90	Outpost*	DV	24,90
Albion	DV	29,90	PGA Euro Data Nippenburg*	DV	39,90
Bernhard Langer Golf*	DV	29,90	PGA Euro Data Oxfordshire*	DV	39,90
Böferge	DV	24,90	Pirates Gold	DV	24,90
Bundesliga Manager Pro	DV	19,90	Pitfall	DV	29,90
Colonization	DV	24,90	Pizza Connection	DV	19,90
Crusader: No Remorse*	DV	29,90	Pro Pinball The Web	DV	25,90
Deadalus Encounter	DV	24,90	Railroad Tycoon Deluxe	DV	24,90
Der Reeder	DV	14,90	Red Baron 1	DV	24,90
Destruction Derby	DV	29,90	Shanghai-Great Moments	DV	24,90
Die Siedler 1	DV	29,90	Simon 1	DV	24,90
Die Siedler 2 Mission	DV	29,90	Simon 2	DV	29,90
Discworld	DV	29,90	Shivers	DV	19,90
Dungeonmaster 2	DV	29,90	Sim Ant*	DV	24,90
Earthsiege 1	DV	24,90	Sim Earth*	DV	24,90
Earthworm Jim WIN 95	DV	32,90	Sim Farm*	DV	24,90
Games Gold		39,90	Space Quest 6*	DV	24,90
40 Top Spiele, 15 CD's			Star Trek-Final Jnty	DV	39,90
Gearheads	DV	29,90	Stonekeep	DV	34,90
Grand Prix	DV	24,90	Teamchef	DV	19,90
Grand Prix Manager	DV	29,90	Theme Park Classic	DV	29,90
Head to Head*	DV	29,90	Till	DV	24,90
Indy Car 2	DV	34,90	Torins Passage*	DV	19,90
Jagged Alliance	DV	29,90	UFO	DV	24,90
Kings Quest 7*	DV	24,90	Ultra Pinball 1*	DV	24,90
Larry 6	DV	24,90	Volgas	DV	29,90
Lost Vikings*	DV	29,90	Warcraft 1	DA	24,90
Little Big Adv.	DV	29,90	Wing Commander 3	DV	34,90
Magic Carpet 2*	DV	19,90	Woodruf	DV	21,90
Master of Magic	DV	24,90	Worms*	DV	29,90
Mechwarrior 2*	DV	29,90	X-Com: Terror from the Deep	DV	27,90

MEGASTORE Mainz-Wiesbaden



Adresse in Vorbereitung

GAMESTORE Frankfurt:



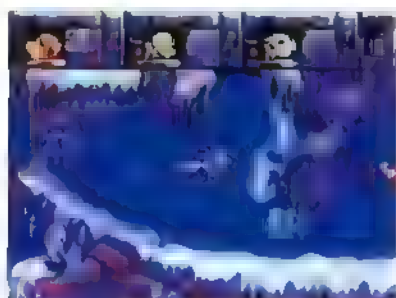
Königsteiner Str./Ecke Gerlachstr.
TEL. 069 - 30 851 069

Preise sind Versandpreise. ALLE WEITEREN SPIELE auf ANFRAGE! DV-DI Version DA-DI Anleitung EV-Engl Version *bei Drucklegung noch nicht verfügbar ab DM 230,00 Versandkosten (Software portofrei) vorkasse DM 6,90. Nachnahme DM 9,90 zzgl. DM 3,00 NN-Gebühr bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 19,50. HÄNDLERANFRAGEN, ERWUNSCHT! Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Software-Company ist ein Markenzeichen der S.A. Interactive Software Agency Gesellschaft zum Handel und Vertrieb von Software, Hardware und EDV-Zubehör mbH. Gerlachstr. 40 65929 Frankfurt

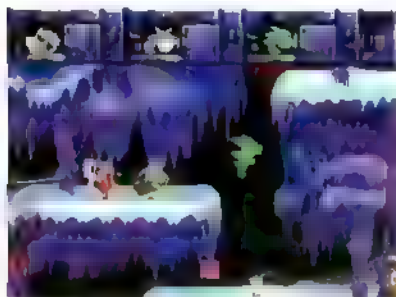
Lost Vikings 2 • Denkspiel

DIE ODYSSEE

Tomator war schon immer ein schlechter Verlierer. Kein Wunder also, daß er auf Rache sinnt und die drei Wikinger erneut entführt. Allerdings entwischen Erik, Olaf und Baleog ihm auch diesmal wieder und werden in eine Paralleldimension geworfen. Zurück nach Hause: Kurs Norse by Norse West...

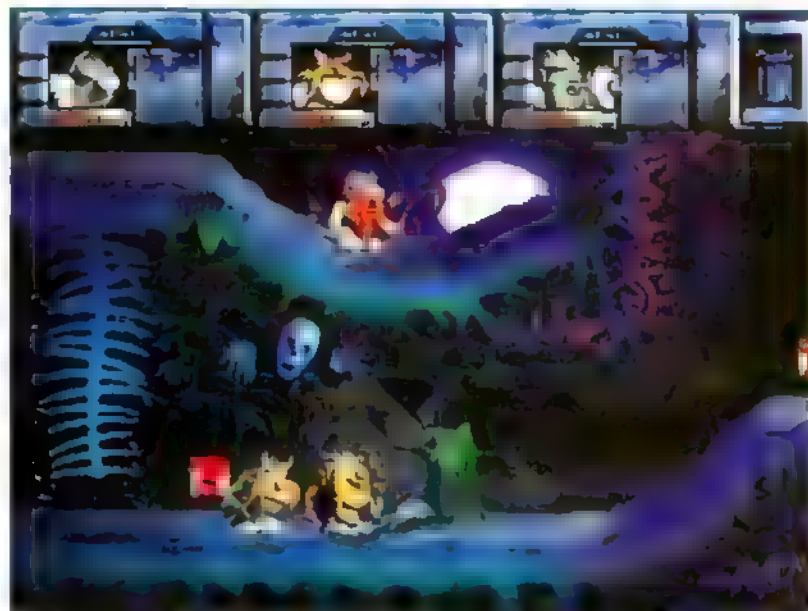


Unterwasser muß sich Erik vor den Piranhas in acht nehmen.



Scorch kann springen, fliegen und sogar Feuer spucken.

Die technischen Neuerungen seit dem letzten Teil vor vier Jahren sind nicht spurlos an Lost Vikings II vorübergegangen. Feinstes gerendertes SVGA, Spitzen-Soundeffekte, Sprachausgabe und actiongeladene Hintergrundmusik lassen fast vergessen, daß es sich hier nicht um ein Action-, sondern um ein Denkspiel handelt. Aber auch inhaltlich wurde Lost Vikings weiterentwickelt. Bevor die drei Wikinger nämlich das Raumschiff des Tomator verließen, haben sie noch einige High-Tech-Gegenstände mitgehen lassen: Raketenstiefel, Lichtschwert, bionischer Arm und Powerschild leisten hervorragende Dienste und erlauben noch kompliziertere Puzzles. Dazu kommen



Dekoration wie an Halloween: Grinsende Totenschädel, Bäume mit leuchtenden Gesichtern und Fischgräten, die als Leitern dienen.

noch zwei ganz neue Charaktere, nämlich der Werwolf Fang und der Drache Scorch mit wiederum eigenen Spezialfähigkeiten.

Witz mit Niveau

Drollige Animationen und komische Dialoge täuschen kaum über die schwierigen Denkaufgaben hinweg. Waren die Möglichkeiten beim ersten Teil noch sehr limitiert – schließlich verfügte jeder Wikinger nur über eine Spezialfähigkeit –, muß man jetzt schon seine gesamte Phantasie spielen lassen, um die harten Rätsel zu knacken. Etwas mehr Action und Hektik wird über die neuen Monster in das Spiel gebracht. Böse Zauberer teleportieren sich neben die Freunde und werfen Blitze. Trotzdem ist ruhiges Überlegen und Knobeln nach wie vor möglich. Allerdings müssen gewisse Passagen schnell gespielt werden, sonst fällt die gnadenlose Monsterhorde über die Wikinger her. Nebenbei gibt es etliche neue Gegenstände. Fackeln erhellen bei-



Am Anfang nimmt der böse Tomator die Wikinger gefangen.



Der Endgegner im letzten Level ist natürlich ein dicker Brocken.

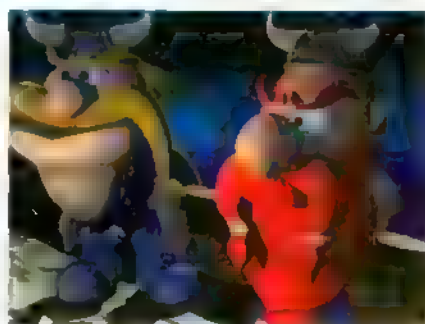
spielweise dunkle Gänge, in denen das nächste wichtige Item von ein paar Monstern bewacht wird. Alles in allem darf man sich auf ein extrem abwechslungsreiches Denkspiel mit über 30 knackigen Levels gefaßt machen.

Alexander Geltenpoth

DIE WIKINGER



Erik: Erik ist der schnellste und der einzige, der springen und schwimmen kann. Mit seinem berühmten Dickschädel rennt er immer noch durch fast jede Wand. Allerdings ist er danach etwas benommen. Durch die geklauten Raketenstiefel kann er im Sprung zusätzlichen Auftrieb bekommen und extrem weit und hoch springen.



Olaf: Mit seinem Schild wehrt er jeden Angriff ab. Wenn er es über den Kopf hebt, kann er es als Paraglider verwenden. Außerdem leidet Olaf unter Blähungen, die marode Böden zerstören und ihm zusätzlichen Auftrieb verschaffen. Olaf kann sich nebenbei in einen Zwerg verwandeln und so durch enge Gänge laufen.

Baleog: Normales Schwert und Bogen haben ausgedient. Lichtsäbel und bionischer Arm machen Baleog zum Monsterschreck. Doch das ist noch nicht alles. Auf Wunsch verlängert sich nämlich der bionische Arm, so daß Baleog entfernte Gegenstände einstecken oder sich kunstvoll über tiefe Abgründe schwingen kann.

Voraussichtlich: 486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD ROM, Win95

Technik: SVGA, SB

Multiplayer: 1-2 Spieler Hotseat

Sprache: deutsch

Hersteller: Acclaim, Interplay

Erscheint: März '97

☒ Action

☒ Rätsel

☐ Strategie

☐ Wirtschaft

Preisliste
anfordern!
kostenlos u.
unverb. n.d.f.



Call & Play

Software-Versand

Nur in Wesel
46485
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

X-WING v.s. Tie Fighter

Erscheint ca. Mitte März!

Deutsche Anleitung

DM 74,99

Vorbestellung empfohlen!

CD-ROM		CD-ROM	
3D Ultra Pinball 2	DA 59,99	Die Fugger 2	DV 49,99
Age Ventura	DV 57,99	Die Sieder 2	DV 64,50
AD! Deutsch Program	DV 69,99	Die Sieder 2 Miss. CD	DV 29,99
AD! Englisch Program	DV 69,99	Discworld 2	DV 74,99
AD! Französisch Program	DV 69,99	Discworld 2	DVx74,99
AD! Mathematik Program	DV 69,99	Down in the Dumps	DV 69,99
Age of Rifles - Das Gewehr	DV 69,99	Dragon Dice	DV v
AH - 64 Longbow	DV 79,99	Dragon Lore 2	DV 69,99
AH - 64 Miss and Sk	DV 44,99	Ecclesia 2	DVx69,99
Alien Trilogy	DV 71,99	Eiswetter 1	DV 64,99
Amber	DV 74,99	F22 Lightning 2	DV 79,99
Amok	DA 69,99	Fila Soccer 97	DV 74,99
Area 51	DAx69,99	Fifa Soccer Manager	DV v
Armored Fist 2	DVx79,99	F1 Autorennen	DV 84,99
Asterix & Obelix	DV 49,99	F1 Manager	DV 69,99

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Batman Returns	DV 69,99	Butterfly Manöver	DV 69,99
Battle Isle 3	DV 39,99	Flying Corps	DV 79,99
Belham	DA 69,99	Formula One Gr. Prix 2	DV 79,99
Betrayer in Antara	DAx71,99	Gene Wars	DV 69,99
Brilliant	DVx71,99	Gingapack 1	DV 74,99
Bruno Maschinehead	DV 69,99	Grand Prix Manager 2	DV 84,99
Buffet 2	DV 64,99	FLGP 2 - Elite	DV 34,99
Cloud & Magic	DV 79,99	Grid Run	DVx59,99
Cube Ice	DVx69,99	Have a Nice Day	DV 59,99
Buildings Manager 97	DV 64,99	Heart of Darkness	DVx84,99
Cesar 2 - Winter 95	DV 54,99	Helibender	DA 79,99
Civilization 2	DV 69,99	Heroes of M & Magic 2	DV v
Civilization 2 DATA	DV 39,99	Holiday Island	DV 69,99



DM 84,99

Civil War General	DV 79,99	Hugo 4	DV 59,99
Clevedo	DV 69,99	Hunter Hunted	DV 69,99
Comanche 3.0	DVx79,99	Imperial Conquest	DVx69,99
Comanche Aces of the Deep	DV 74,99	Independence Day	DV v
Commander & Conquer 1 DV	69,99	Iron & Blood	DV 74,99
Commander & Conquer 1 Data DV	34,99	Iron Man	DA 64,99
Commander & Conquer 2 DV	84,99	Jagged Alliance 2	DVx74,99
Commander & Conquer 2 Data DV	x29,99	John Madden 97	DA 74,99
Creatures	DV 64,99	Killrathi Saga	DVx57,99
Criminal No Regret	DV 59,99	KKND	DV 59,99
Daggerfall	DV 69,99	Krazy Ivan	DVx69,99
Dark Knight Conflict	DVx179,99	Larry 7	DV 79,99
Das Hexagon Kartell	DV 69,99	Lighthouse	DV 79,99

Händleranfragen erwünscht!

Das schwarze Auge 3	DV 29,99	Links LS	DA 89,99
Daytona USA	DV 69,99	Lords of Realms 2	DV 79,99
Deadly Tide	DV 74,99	Lost Vikings 2	DVx69,99
Death Rally	DA 49,99	Mad TV 2	DV 69,99
Descent 1 - Undermount	DAx74,99	Magic the Gathering	DVx79,99
Destruction Derby 2	DV 69,99	Manhattan	DVx74,99
Diablo	DA 69,99	Master of Antares	DVx84,99

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Portofrei Vorkasse DM 6,90 pro Paket
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für Postleiste und annahmeverweigte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

Unsere Hits!



DM 74,99



DM 69,99

Sim Copter

Deutsche Version **DM 69,99**

M.A.X.

Deutsche Version **DM 74,99**

Flying Corps

Deutsche Version **DM 79,99**

Master of Antares (Orion 2)

Deutsche Version **DMx84,99**

DISCWORLD II

Deutsche Version **DM 74,99**

KKND

Deutsche Version **DM 59,99**

Lords of Realms 2

Deutsche Version **DM 79,99**

SEGA RALLYE

Deutsche Version **DM 69,99**

Destruction Derby 2

Deutsche Version **DM 69,99**

Die Pandora Akte

Deutsche Version **DM 74,99**



DM 69,99



DM 69,99

CD-ROM		Weitere Angebote:	
M.A.X.	DV 74,99	Earth Siege 2	DV 34,99
M.D.K.	DV 74,99	Fred the Pharkas	DV 19,99
MechWarrior 3/Mechen	DV 79,99	Goblins Teil 1 + 2	DV 19,99
Mega Race 2	DV 49,99	Goblins Teil 3	DV 19,99
MissionForce Cyberstorm	DV 74,99	Goblins 4 Woodruff	DV 19,99
Monopoly	DV 54,99	Grand Prix Manager	DV 39,99
Monster Truck	DVx69,99	Inca 2	DV 19,99
Monster Truck/Madn	DA 74,99	Incredible Maschine 1	DV 19,99
Nascar Racing 2	DA 77,99	Indy Car Racing 2	DA 34,99
NBA Jam extreme	DA 69,99	Larry 6	DV 19,99
NBA Live 97	DA 74,99	Lost Eden	DV 19,99
Need for Speed Edition	DV 79,99	Magic Carpet 2	DVx29,99
Need for Speed 2	DV v	Nascar Rac + Track Pa	DA 14,99
Nemesis	DVx74,99	Outpost 1 5	DV 24,99
NHL Hockey 97	DV 74,99	Pirates Gold	DV 24,99
Onionburger	DV 69,99	Pitfall	DV 29,99
Pandora Akte	DV 74,99	Police Quest 4	DV 19,99
Panzer Dragoon	DV 69,99	Pro Pinball the Web	DA 29,99
PC Games Creator 2	DV 24,99	Red Baron 1	DVx19,99
Perfect Weapon	DVx74,99	Rise of the	DV 19,99
Phantasmagoria 2	DA 74,99	Shanghai - Gr Moments	DV 24,99
Police Quest SWAT	DA 69,99	Slivers	DV 19,99
Privateer 2/Darkening	DV 79,99	Silent Thunder	DV 34,99
Pro Tower Werkstatt	DV 59,99	Simon the Sorcerer 1	DV 29,99
Rally Racing 97	DV 69,99	Simon the Sorcerer 2	DV 29,99
R.A.M.A.	DV 79,99	Space Quest 6	DV 24,99
Realms of the Haunting	DV 79,99	Star Trek 1	DV 24,99
Risiko	DV 69,99	Star Trek 2	DV 24,99
Road Rash	DV 59,99	Star Trek - Next Gen	DV 39,99
Soft - Flynt	DV 69,99	T.H. Flipper	DV 19,99
Sega Rallye	DV 69,99	Torus Passage	DV 19,99
Shenmue Holmes 2	DV 74,99	UFO	DV 24,99
Silent Hunter	DV 69,99	U.S. Navy Fighter	DV 29,99
Silent Hunter Data	DV 29,99	Vollgas	DV 29,99
Sim Copter	DV 69,99	Warcraft 1	DA 24,99
Sonic	DA 49,99	Warrior Commander 3	DV 34,99
Stadt der verloren Kinder	DVx69,99	X-Wing Compilation	DV 29,99
Star General	DV 69,99		
Star Trek Academy	DV v		
Steel Panther 2	DVx69,99		
Syndicate 2 / Wars	DV 69,99		
TFX 2000 + Mission CD	DV 79,99		
TFX 2000 Mission CD	DV 34,99		
The Crow	DAx79,99		
The Dig	DV 64,99		
Theme Hospital	DVx74,99		
Time Commando	DV 74,99		
Time Caps	DV 69,99		
Tomb Raider	DV 64,99		
Toonstrack	DV 69,99		
Top Ware Gold Games	DV 34,99		
Tunnel B 1	DV 79,99		
US-Navy Fighter 97	DV 79,99		
Virtual Cop	DA 74,99		
Wagner of War	DV v		
War Wind	DV 69,99		
Warcraft 2 Data	DV 24,99		
Warcraft 2 + Data Edit	DV 79,99		
Wipeout 2097	DAx72,99		
Wizardry Gold SVGA	DAx69,99		
Worms Data	DV 34,99		
Worms + Data	DV 69,99		
X-Wing vs Tie Fighter	DAx74,99		
Yachtzee	DV 39,99		
Zork Nemesis	DV 74,99		
Zork	DV 67,99		

Wir führen auch PLAY-STATION und Zubehör!

Zubehör

Alfa Twin Umschaltbox	37,99
Microsoft Sidewinder	69,99
Game Pad	69,99
Gravis Joystick Analog Pro	44,99
Gravis Game Pad Pro	54,99
Gravis Joyst. Blackhawk	59,99
Gravis Gripp Pad System	
enthält 4-Player Game	
Interface und 2 Pads	
mit je 8 Button	
deutsch	139,99
Gravis Gripp Pads /	
2 Pads je 8 Button	59,99
Logitech Joyst. Warrior	129,99
Orig. Soundblaster 32P&P	219,99

Thrustmaster

Lenkrad T2

Incl Gas u. Bremse **219,99**

Thrustmaster Grand Prix 1-Lenkrad

preiswerte Variante des Formula T2 - Die Fußpedale werden durch zwei Hebel am Lenkrad ersetzt! **169,99**

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir haben UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen bei Konfigurationsproblemen Call & Play HOTLINE anrufen und nach Frank Klein fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.

Hotline 02 81-9 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr

DV = Spiel und Anleitung deutsch DA = Anleitung deutsch EV = voll englisch
iV = in Vorbereitung x = Spiel war bei Redaktionsschluss noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten

In Kürze von Activision

SPIELE- OFFENSIVE

Bereits im August letzten Jahres stellten wir Ihnen die beiden Activision-Titel *Interstate '76* und *Blast Chamber* das erste Mal vor, die eigentlich schon zu Weihnachten in den Regalen stehen sollten. Jetzt scheint es jedoch endlich soweit zu sein, wie nicht zuletzt das Demo auf der Cover-CD beweist.



Interstate '76

Zu Zeiten, als der kultige Fernsehdetektiv Shaft auf dem Bildschirm seine Fälle löste, Clint Eastwood als Dirty Harry sein Unwesen trieb und aufgetürmte Lockenköpfe der letzte Schrei waren, verliert sich in einer Parallelwelt auch der skrupellose Mafioso Antonio Malochio. Dieser Bösewicht hat es auf die Ölreserven der Vereinigten Staaten

abgesehen, denn in seiner Welt zählen nur Reichtum, schöne Frauen, Waffen und schnelle Autos, denen ja bekanntlich ein paar Tropfen Öl nicht schaden können. Ihre Schwester, Jane Champion (!), hat Wind von dem Coup bekommen und wird von Malochio gnadenlos umgelenkt. Klar, daß Sie das nicht auf sich beruhen lassen können. Ausgerüstet mit einem der heiße-

sten Vierrad-Öfen überhaupt, einem 72er Picard Piranha mit 425 PS und zwei nützlichen Maschinengewehren auf dem Dach, starten Sie mit Ihrem schwarzen Kumpel Taurus (ja, auch er trägt diesen Lockenturm zur Schau!) zu einer wahnwitzigen Verbrecherjagd über Amerikas Highways, um den Schergen Malochios zu zeigen, wer der eigentliche Herr im Lande ist. Die abgedreh-

te Story klingt wie aus einem billigen B-Movie und ist auch durchaus so gedacht. Activisions Konzept geht erstaunlicherweise auf. Die bewußt schmierigen Zwischensequenzen versetzen zusammen mit dem schrillen Funk-Sound tatsächlich zurück in die Zeit, als Abba noch ungestraft Ihr Waterloo besingen durften. Doch lassen Sie sich nicht täuschen: *Interstate '76*



Verfolgungsjagden mit wilden Ballerorgien und spektakulären Explosionen gehören bei *Interstate '76* zur Tagesordnung.



Mafia-Boss Antonio Malochio hat Ihre Schwester auf dem Gewissen. Wetten, daß ihm das Grinsen bald vergeht?

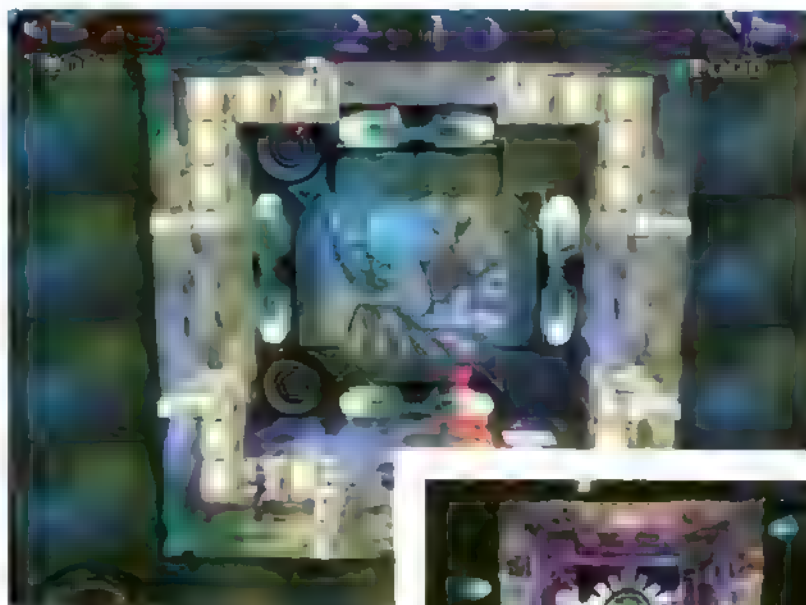


Mit dem Fadenkreuz direkt über der Motorhaube nehmen Sie die Gegner aufs Korn. Links oben die Instrumente samt Radar.

ist nichts anderes als ein ultrahartes Rennspiel mit Shoot 'em Up-Elementen und einer äußerst interessanten Polygon-Engine. Diese kettet Sie nicht nur an die zahllosen Highways, sondern erlaubt auch Ausflüge ins Grüne, bisher einmalig. Mal sehen, vielleicht werden ja auch bei Ihnen im nächsten Monat Plateausohlen wieder salonfähig.

Blast Chamber

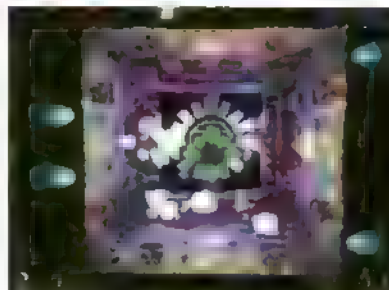
Bei Blast Chamber handelt es sich um eine moderne Umsetzung des alten Bomberman-Spielprinzips. Sie steuern einen Agenten, der sich im Inneren eines Würfels befindet und Kristalle von Punkt A nach Punkt B befördern soll. Leider besteht ein Würfel jedoch nicht nur aus einer Ebene, sondern ist durchweg dreidimensional und hat deshalb so seine Tücken, was wir ja bereits in der achten Schulklasse feststellen durften. Da sich die Ausgänge für Ihren Agenten dummerweise niemals auf derselben Würfelebene befinden, haben Sie armer Bursche ein Problem. Activision hat aber natürlich eine Lösung parat. An den Wurfecken finden sich nämlich diverse Pfeilfelder, mit deren Hilfe sich das ganze SVGA-Bildschirmgebilde um eine Achse drehen läßt. Mitunter verhindert jedoch die zeitweise opulente Inneneinrichtung Ihres Mini-Lebensraumes die Erreichbarkeit dieser Pfeilfelder. Nachdenken ist also angesagt, und die vorhandenen Schalter, Aufzüge und Beamfelder müssen optimal eingesetzt werden, damit Sie Ihren Kristall unbeschadet abliefern können. Wie schade, daß man bei den Engländern an ein Zeitlimit gedacht hat... Die genial einfache, einfach geniale Spielidee entpuppt sich im Multiplayer-Modus sogar als brillant. Bis zu vier Agenten dürfen sich im Netzwerk um einen mickrigen Kristall streiten, dabei kann der einmal gewonnene Edelstein dem Konkurrenten ständig wieder abgejagt werden, während sich der Würfel andauernd um seine Achse windet. Ich denke, Sie können sich vorstel-



len, was passiert, wenn Ihnen der Boden unter den Füßen weggezogen wird? Gewonnen hat am Ende der, der als letzter seine drei Bildschirmleben ausgehaucht hat. Auch im Einzelspiel besitzen Ihre Anvertrauten kaum mehr Lebensmut für die fast 60 verschiedenen Levels, können aber durch Power-Ups mitunter neue Energie tanken. Blast Chamber, das zudem durch einen abgefahrenen CD-Soundtrack überzeugen kann, soll endlich im nächsten Monat erscheinen.

Dark Reign

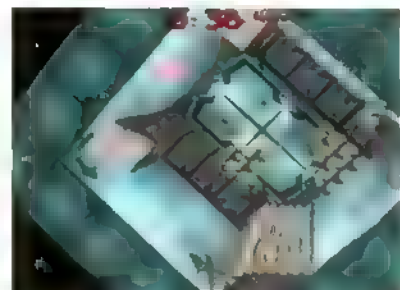
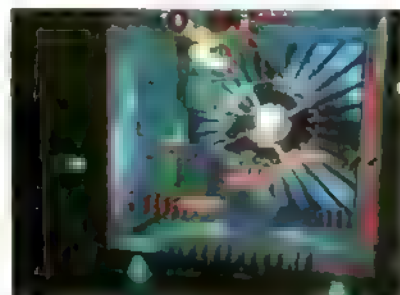
Command & Conquer hat nicht nur unter Spiele-Freaks bombastisch eingeschlagen, auch die Augen der Hersteller verwandeln sich aufgrund des Verkaufserfolges in kleine Dollar-Zeichen, wenn die magische Buchstaben-



In den Anfangsleveln werden Sie langsam an die ungewöhnlichen Spielereien mit der Schwerkraft herangeführt. Dreht sich der Würfel, darf Ihr Agent auf keinen Fall mehr als einen halben Screen fallen.

Kombination „Zehh-und-Zehh“ auch nur erwähnt wird. Zum Weihnachtsgeschäft will sich auch Activision ein Stück aus der Echtzeit-Torte herauschneiden und zeigte jetzt schon erste Bilder von Dark Reign. Bietet die Story noch den konventionellen Science Fiction-Hintergrund mit dem Kampf zweier Parteien um die Planetenvorherrschaft, legen die Engländer besonderen Wert auf eine ausgeklügelte Benutzerführung und künstliche Intelligenz der etwa 50 verschiedenen Einheiten. So können einzelnen Kampftruppen spezielle Befehle erteilt werden, die dann

Bei Blast Chamber wird durch winzige Kameranischen der Eindruck einer dynamischen Spielumgebung erweckt.

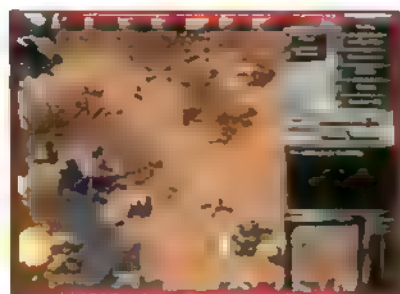


selbständig und nachvollziehbar ausgeführt werden, außerdem wird man Waypoints für Wachtruppen zuweisen können, eine Option, die bei Command & Conquer noch immer schmerzlich vermißt wird. Andere bisher bekannte Features des ehrgeizigen Projekts, das Sie keinesfalls vor Oktober erwarten sollten: Terraforming, ca. 40 nicht-lineare Missionen, Karten-Editor, Multiplayer via Netzwerk für bis zu acht Spieler, Internet-Spiel gegen vier Gegner, Zoomfunktion der Karten und lernfähige Einheiten.

Christian Bigge



Für die Entwicklung von Dark Reign konnte Activision den bisherigen Blizzard Chef-Designer von Starcraft abwerben, eine verbesserte Benutzerführung soll auch Command & Conquer alt aussehen lassen.



Erinnert der Levelaufbau noch sehr an den Genrestandard, kann die Grafik daraus überzeugen.

Starfleet Academy • Action

PHOTONENTOPF



Captain Kirk, Commander Chekov, Captain Sulu. Heute sind sie unsterbliche Legenden. Aber sie mußten den langen Weg gehen, den jeder Raumfahrer der Föderation hinter sich bringen muß. Gemeinsam waren sie Kadetten der berühmtesten Ausbildungseinrichtung des Star Trek Universums, der Starfleet Academy. Ab April schickt Interplay jeden von uns auf die Schulbank, um die USS Enterprise und andere Sternenflotten-Schiffe als Captain zu kommandieren und zu fliegen.

Seit vor über 25 Jahren die Crew der USS Enterprise zu ihrem ersten Sternenflug abhob, ist die alphanumerische Abfolge „NCC-1701-A“ das bekannteste Nummerschild der Galaxis und

zugleich Sinnbild für den unglaublichen Erfolg einer Science Fiction-Idee. Wie sehr sich das Star Trek-Universum verselbständigt hat, zeigen nicht nur die zahlreichen Kinoproduktionen,

sondern in erster Linie die vier TV-Staffeln, die die Geschichte der Föderation auch weit in die Zukunft hinein weitererzählen. Im Laufe der Jahrzehnte avancierte der Star Trek-Kult zu einem Multi-

Millionen-Dollargeschäft. Von zweifelhaften Zeichentrick-Serien über Latex-Spock-Ohren bis hin zu Actionfiguren „Made in Taiwan“, der Trekkie kann sein Hobby leben. Früher oder später mußten auch die Spiele-Entwickler auf diese Goldgrube stoßen. So geschehen Anfang der 90er Jahre, als Interplay die Rechte an der originalen Star Trek-TV-Serie erwarb (siehe auch Star Trek: Die Spiele-Geschichte). Anders als alle anderen Science Fiction-Spiele hat Star Trek allerdings noch nie eine Umsetzung im Action-Genre erfahren wie beispielsweise Lucasfilms Star Wars. Bis jetzt. Starfleet Academy wird das erste Spiel sein, das die bekannteste Science Fiction-Story endlich zu einem explosiven Höhenflug ansetzen lassen wird. Nach zwei Grafik-Adventures scheint Interplay seine Star Trek-Lizenz nun vergolden zu wollen.



Ein Kreuzer der Constitution-Klasse wie die sagenumwobene Enterprise kann es mit mehreren klingonischen Warbirds zugleich aufnehmen.



Majestätische Perspektive: Die USS Enterprise im Vorbeiflug.



Über 500 Polygone sorgen bei der Reliant für viele Details.



BEISPIEL - MISSIONEN

Anhand vieler elementarer Geschehnisse und Problemstellungen aus der Vergangenheit hat das Kollegium der Akademie der Sternenflotte 29 Missionen zur Prüfung ihrer Kadetten zusammengestellt. Hier einige Beispiele:

- Retten Sie eine Kolonie der Föderation vor einem radioaktiven Fremdkörper, der in die Atmosphäre eintritt.
- Nähern Sie sich einem Schiff der Föderation, das unversehens in fremdes Kriegsgebiet geraten ist, und evakuieren Sie die Crew.
- Bewahren Sie eine unbekannte Artengattung davor, von einer Supernova vernichtet zu werden,

indem Sie sie in einem anderen Planetensystem heimisch machen.

- Machen Sie Abtrünnige ausfindig, die Föderations-Schiffe bedrohen und dabei einen Sternennebel als Fluchtweg nutzen wollen.
- Bewähren Sie sich als Unterhändler in den diplomatischen Gesprächen verfeindeter Alien-Rassen. Verhüten Sie dabei weitere militärische Auseinandersetzungen, ohne Ihre Friedensmission zu verletzen.
- Verhindern Sie eine klingonische Invasion
- Entdecken und erforschen sie friedlich fremde Rassen, die niemals zuvor im Star Trek-Universum bekannt waren.

Kadett der Sternenflotte

Starfleet Academy versetzt den Spieler in eine Zeit, die ungefähr 80 Jahre vor dem Beginn der zweiten Staffel The Next Generation liegt. In der Rolle des jungen Akademie-Kadetten David Forrester hat man nach zwei Jahren intensiven Trainings die Aufnahme in die Kommandanten-Klasse der Akademie erreicht. Bis das große Ziel erreicht ist, müssen 29 simulierte Missionen absolviert werden, in denen man Forschung, Problemlösungen, Krisen-Manage-

PEDOS FEUER!



ment, Diplomatie, Moral und militärischen Konflikten ausgesetzt wird. Als Sohn eines Sternflotten-Offiziers, der während eines Zwischenfalls mit Klingonen getötet wurde, ist man mit seiner Geschichte während des gesamten Spiels konfrontiert. Alle Missionen

werden in einem hochtechnisierten Simulator der Sternflotten-Akademie absolviert, in dem befreundete Kadetten Ihren Anordnungen als Captain folgen. Neben neu kreierten Missionen kann man sich auch an klassischen Lektionen wie dem „Gleichgewicht des

Schreckens“ und dem Kobayashi Maru-Problem aus dem zweiten Star Trek-Movie versuchen. Doch dies ist nicht die alleinige Reminiszenz an die „alten“ Zeiten. Auch William Shatner hat neben Chekov und Sulu seinen Auftritt als Admiral Kirk (siehe auch Vete-

ranen als Lehrmeister). Der ehemalige Navigations-Offizier der Ur-Enterprise Lt. Sulu trägt in Starfleet Academy den Hauptpart, indem er den Spieler in die Grundzüge der Steuerung der Föderations-Schiffe einführt. Im Verlauf der Missionen erhält man so das

i

STAR TREK: DIE SPIELE-GESCHICHTE



25th Anniversary



Judgment Rites

Interplay hatte als erster Publisher bereits Anfang der 90er Jahre die hervorragende Spiele-Eignung des Star Trek-Kultes erkannt. Damals sicherte sich Interplay-Chef Brian Fargo die Computer- und Videospielrechte an der originalen Star Trek-Serie der Sixties. Im November 1992 erschien dann zum 25-jährigen Geburtstag das erste offiziell lizenzierte Raumschiff Enterprise-Spiel: Star Trek 25th Anniversary, knapp zwei Jahre später folgte Star Trek: Judgment Rites. Bei beiden handelte es sich um klassische Grafik-Adventures, in denen man die Rolle des Cpt. Kirk und damit das Kommando über die USS Enterprise und ihre Crew übernahm. Abenteuer jedoch gab es weniger an Bord des Föderations-Raumschiffes zu bestehen, als vielmehr auf Planetenoberflächen, die zuvor noch kein Mensch betreten hatte. Zwar gab es auf der Brücke kleinere Raumge-

Schon in Interplays Star Trek-Adventures gab es kleinere Actionsequenzen zu bestehen.

fechte zu bestehen, die jedoch bestenfalls als kleine Abwechslung zum Rätselknacken geeignet waren. Auf dem Brückenmonitor versuchte man, mit dem Mauszeiger vorbeifliegende Raumschiffe mit Phasern und Photonentorpedos zu pulverisieren. Ihren Reiz bezogen Interplays Star Trek-Spiele in erster Linie aus dem Kult-Status der TV-Serie, dem gelungenen Adventure-Interface und vor allem den süffisanten Konversationen zwischen Spock und Pille. Der große Erfolg von 25th und Judgment Rites rief natürlich auch andere Entwickler auf den Plan. MicroProse ergatterte die Lizenzrechte an der zweiten Staffel „The Next Generation“ und setzte sie 1995 ebenfalls in einem Adventure (A Final Unity) um. Schließlich übernahm Viacom New Media die Federführung an der digitalen Umsetzung der dritten Star Trek-Staffel Deep Space Nine. 1997 wird neben Interplays Starfleet Academy im Herbst mit Star Trek: Generations (MicroProse) ein weiteres Spiel erscheinen.



Der gute alte Pavel Chekov weiht den Spieler als Computerwissenschaftler in die Funktionsweise des Akademie-Simulators ein.

Kommando über die Oberth, ein Forschungsschiff, den leichten Kreuzer Miranda sowie ein Sternenschiff der Constitution- und der Excelsior-Klasse. Interplays Design-Team hat deren Flugmodell nach eigener Aussage zwischen einer F-16 und einem Schlachtschiff angesiedelt. Anfangs konzipierte man das Spiel wesentlich passiver, eben so wie sich ein Captain fühlt, wenn er sich in seinen schwarzen Ledersessel plumpsen lässt und lediglich die Anordnungen an seine Offiziere weitergibt. Das Ergebnis wäre jedoch bestenfalls eine mit anderen Grafiken versehene U-Boot-Simulation gewesen. Und obwohl dies sicher dem rea-

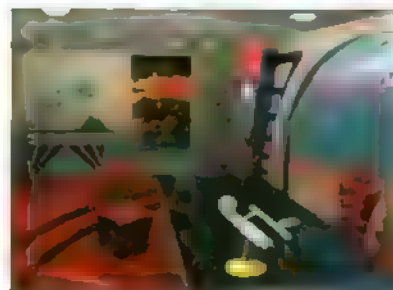
len Leben eines Cpt. Kirk nähergekommen wäre, entschied man sich dafür, die Echtzeit-Raumkämpfe wesentlich lebendiger zu gestalten.

Authentizität und Spielspaß

Die Geschehnisse außerhalb des Simulators werden in erster Linie durch Forresters Einträge in sein Tagebuch dokumentiert. Interplay will dem Spieler lieber gleich die nächste Videosequenz präsentieren, als ihn wie in den jüngsten Wing Commander-Spielen erst durch immergleiche Korridore marschieren zu lassen, um mit dem nächsten Charakter interagieren zu dürfen. Trotzdem beein-



Oben: Der große Vorlesungsraum. Unten: Das Quartier des Kadetten.



flussen auch diese Bestandteile den Spielverlauf, und man bleibt beispielsweise gefordert, die Akademie-Kameraden auch in sozialen Konflikten bei der Stange zu halten und seine Führungsqualitäten zu beweisen. Trotzdem



Diese Sequenz zeigt den Lightsourcing-Einsatz. Die Enterprise feuert Photonentorpedos auf Romulaner.



VETERANEN-LEHRMEISTER

Da Interplay „nur“ über die Vermarktungsrechte der originalen Star Trek-TV-Serie und ihrer Darsteller verfügt, ist die Zeit, in der die Geschichte von Starfleet Academy spielt, zwischen den beiden Kinoproduktionen Star Trek V und Star Trek VI angesiedelt. Just zu dieser Zeit versehen der sagenumwobene James Tiberius Kirk und seine alten Kampfgefährten Pavel Chekov und Hikaru Sulu gerade ihren Dienst an der Akademie der Sternenflotte. Interplay ist es gelungen, die Originalschauspieler William Shatner, Walter Koenig und George Takei für den Auftritt in der Enterprise-Simulation zu gewinnen.



Admiral Kirk hat an der Akademie den Lehrauftrag für ein Spezial-Seminar für angehende Kommandanten inne. Als Spieler kann man in interaktiven Gesprächen einiges von dem Altmeister lernen. Man stellt Fragen über das Verhältnis eines Captains zu seinem Schiff, darüber, wie Klingonen am besten bekämpft werden, wie fremde Kampfschiffe am besten ausmanövriert werden, wie man mit einer unerfahrenen Crew umgeht, oder auch wann es nötig ist, die ehernen Gesetze der Sternenflotte zu umgehen. Kirk kann dem Spieler aber auch beispielsweise bei einem Projekt helfen, das die Föderation zu neuen Lebensformen führt.



Hikaru Sulu steht im Dienst des Kadetten-Corps der Sternenflotte. Er zeigt dem Spieler, wie man Schiffe vom einfachen Shuttle bis zum großen Sternenflotten-Kreuzer fliegt. Ebenso unterrichtet Sulu in strategischen und taktischen Fragen eines Sternenschiff-Kommandos, wie man die Direktiven der Föderation befolgt und den Ehrenkodex der Sternenflotte lebt. Falls man als Spieler gegen diesen verstoßen sollte, ist es auch Sulu, der zur Disziplin mahnt.



Pavel Chekov hat einen Gastauftritt als Computerwissenschaftler. Als sein Assistent können Sie mit seiner Hilfe neue Simulator-Missionen kreieren oder erfahren mehr über die genaue Funktionsweise des Sternenflotten-Simulators.



DER STAR TREK - EXPERTE

Ein wahres Goldkind hat Interplay mit Rusty Buchert in seinem

Rusty Buchert



Team. Der Produzent von Starfleet Academy sagt über sich und seinen Werdegang: „Begonnen habe ich bei Interplay vor sechs Jahren in der Kundenbetreuung. Auf meinem Weg habe ich in allen Bereichen mithelfen dürfen, unsere Spiele zu veröffentlichen, Programmierung, Musik, Grafik, Sound Effects, Design und Konzeption. Außerdem war ich der Troll in Stonekeep. Ich habe an allen unserer Star Trek-Spiele mitgearbeitet, außer an denen für die SNES- und die 32X-Videospielkonsolen. An Starfleet Academy arbeite ich nun schon drei Jahre, und zwischendurch war ich an Buzz Aldrins Race into Space, Battlechess 4000, Descent 1 und 2, Dungeon Master und Star Trek Judgment Rites beteiligt. Ganz nebenbei neige ich dazu, so unwichtige Dinge wie Schlaf einfach zu vergessen, und übrigens, spricht mich ja nicht morgens an, wenn ich nicht schon mindestens zwei Liter Kaffee intus habe.“

MEDIUM

Your way to flavor.

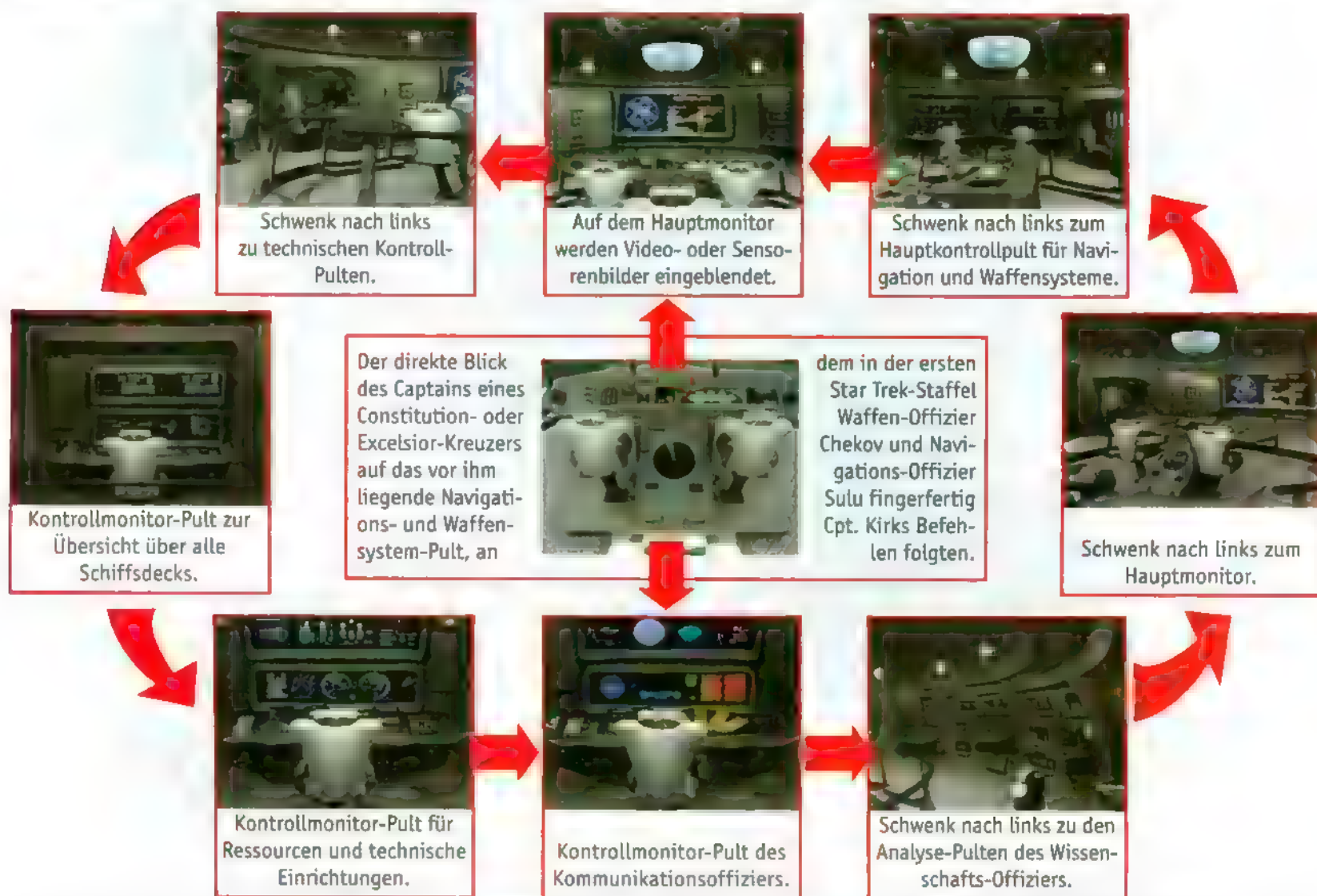


Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)



RUNDGANG AUF DER KOMMANDOBRÜCKE

Obwohl jeder Kadett auf mehreren Schiffen der Föderation ausgebildet werden muß, ist natürlich das Kommando über einen großen Kreuzer das begehrteste Ziel unter den jungen Akademie-Besuchern. Ein großes Erlebnis muß es sein, wenn man das erste Mal im Captain-Sessel der Constitution- oder Excelsior-Klasse Platz nimmt. Von der kreisrunden Kommandobrücke auf Deck 1 hat der angehende Absolvent der Starfleet Academy alle wichtigen Schiffseinrichtungen und Offiziere in Blick- und Rufweite.

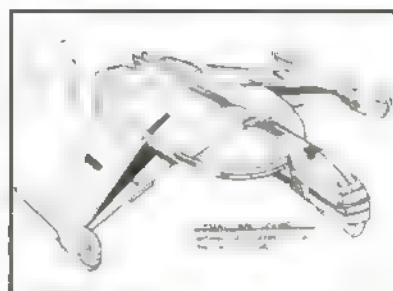
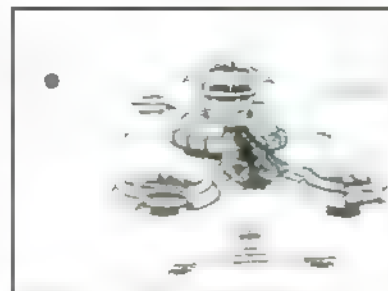


widmet sich natürlich der überwiegende Teil des Spiels dem Kommando eines Sternflotten-Schiffes während brenzlicher Einsatzsituationen. Und das ist für Interplay der Schritt in ein neues Genre. Auch wenn man keine High-End-Weltraumaction à la Privateer The Darkening erwarten darf, so verfügt Starfleet Academy doch über die vielen kleinen Details, die die einzigartige Atmosphäre der TV-Kult-Serie ausmachen. Dafür sorgen unter anderem auch die 30 verschiedenen Stationen und Raumschiffe, die vom Deep Space Nine-Designer Jim Martin entworfen wurden. Neben der Authentizität war der Entwurf einer leistungsfähigen künstlichen Intelligenz ein weiterer Schwerpunkt der Entwicklung. Hierzu bemühte Interplay einen Computerwissenschaftler für neuronale Netze der Universität Kali-

fornien. Jede Alienrasse verfügt über ihren eigenen Kampfstil, und aus einem genauen Studium dessen läßt sich ablesen, wo sie besonders verwundbar sind. Erfahrenere Gegner aber können auch gezielt überlebenswichtige Systeme des eigenen Schiffes angreifen, um beispielsweise mit einem Volltreffer im Warpantrieb den Weg eines schnellen Rückzugs abzuschneiden. Darüber hinaus nutzt Interplay seine Multiplayer-Engine-Kenntnisse aus den Descent-Spielen für einen Netzwerk-Modus für bis zu acht Spieler. Und während man im Story-Modus natürlich nur die Schiffe der Föderation kommandieren kann, stehen hier dem Spieler auch klingonische oder romulanische Einheiten zur Verfügung. Starfleet Academy dürfte 1997 damit nicht nur aufgrund seines hohen Identifikationswertes zu

den interessantesten Weltraum-Actionspielen gehören. Aber es muß sich im Verlauf des Jahres auch mit solchen Größen wie LucasArts' X-Wing vs. Tie Fighter oder Wing Commander 5 messen lassen.

Christian Müller



Neben vielen bekannten Gefährten wie dem Föderationsschuttle (oben rechts) entwarf der Deep Space Nine-Designer Jim Martin für Interplay völlig neue Konstruktionen der Klingonen und Romulaner.

Voraussichtlich: Pentium 120, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95

Technik: SVGA, SB, General Midi

Multiplayer: 8 Spieler im Netzwerk

Sprache: englisch

Hersteller: Interplay Design/Eidos

Erscheint: April 1997

☒ Action

☐ Rätsel

☒ Strategie

☐ Wirtschaft

Ladengeschäft - Kiel

24105 Kiel, Knoop Weg 136a

Tel 0431-578180

Mo-Frei 10-14 und 15-18 - Sa 10-13 Uhr

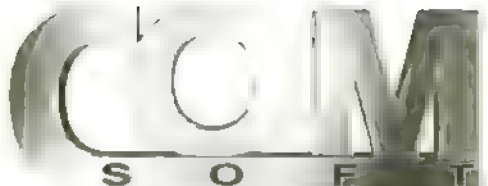
Nur Ladenverkauf, kein Versand !!

Tel: 04344 - 41 777

Rauher Berg 1, 24217 Schönberg, Fax -41779

Mo-Frei: 10 - 18 und Sa: 10 - 13 Uhr

Aktualitäten über BTX: COMSOFT#



Für kalte Tage das Richtige zum Aufwärmen!!

3D Ultra Pinball 2 SIM	DV 69,90	John Madden Football 97 SPO	DA 74,90
4-2-2 Fußball SPO	DV 64,90	K.K.N.D. STR	DV 64,90
ACE Ventura ADV	DV 58,90	Krazy Ivan (Win95) ACT	DV 76,90
Adams Family Pinball SIM	DA 68,90	Lands of Lore 2 ADV	DV 84,90
AH-64 Longbow Gold SIM	DV 74,90	Last Rites ACT	DV 51,90
Arbus 2 (Win95) SIM	DV 72,90	Leisure Suit Larry 7 ADV	DV 79,90
Alien Trilogy ACT	DA 73,90	Links LS SPO/SIM	DA 89,90
Aradin (Win95) 3,5" Disk J&R	DA 56,90	Links Kurs 10 Kurse lieferbar ZUS	DA 49,90
American Dream ADV	DV 34,90	Little Big Adventure 2 ADV	DV 79,90
Amok Win95	DA 76,90	Lords of the Realm 2	DV 84,90
Anima! SIM	DV 79,90	Lost Admiral 2 STR	DA 89,90
Armored Fist 2 ACT/STR	DV 84,90	Lost Vikings 2 J&R	DV 79,90
Asterix & Obelix J&R	DA 55,90	MAD TV 2 SIM	DV 68,90
A.T.F. US Gold WIN95 SIM	DV 79,90	Marathon 2	DV 64,90
Babies STR	MV 68,90	M.A.X. ACT	DV 74,90
Baphomet's Fluch ADV	DV 69,90	Magical Gathering (Win95) STR	DV 79,90
Barbie - Mode Designer	DV 59,90	Master of Orion 2 STR	DV 84,90
Battle Cruiser 3000 AD ACT	DA 59,90	M.D.K. STR	DA 79,90
Bedlam STR	DA 79,90	Missionforge Cyberstorm STR	DV 79,90
Betrayal in Antara ROL	DA 79,90	Monster Trucks ACT/SPO	DA 79,90
Birchright Win95 ROL	DV 86,90	Monster Truck Madness ACT/SIM	DV 74,90
Blam! Machinehead ACT	DA 73,90	Monty Python-Ritter der Kokosnus	DV 68,90
Blast Chamber ACT	DV 77,90	Moto X SPO	DA 79,90
Bierfuß 2 - SIM/SPO	DA 6,90	Muppets Inside (Win95) ADV	DA 69,90
Bundesliga Manager Hatrick 3 SIM	DV 66,90	Nascar Racing 2 SIM	DA 74,90
Bundesliga Manager 97 SIM	DV 69,90	NBA Hangtime SPO	DA 79,90
Caesar 2 (Win95) SIM	DA 59,90	NBA Jam Extreme SPO	DV 78,90
Chessmaster 5000 (Win95) STR	DV 69,90	NBA Live 97 SPO/SIM ATK	DV 76,90
Citadel Win95 STR	DV 84,90	Necrodome ACT	DA 74,90
Civilization 2 SIM	DV 59,90	Need for Speed Special Edition	DV 79,90
Civil War General STR	DV 79,90	Nemesis - Wizardry Adventure	DV 79,90
Clandestine Win95 ADV	DV 75,90	NHL Hockey 97 DOS/Win95	DV 79,90
Clevedo STR	DV 76,90	NHL Open Ice Win95 SPO	DV 72,90
Colony Wars STR	DV 69,90	NHL Powerplay Hockey 97 SPO	DV 79,90
Comanche 3 SIM	DV 84,90	Orionburger ADV	DV 74,90
Command&Conquer SVGA/Win95	DV 88,90	Olympic Soccer SPO ATK	DV 69,90
Command&Conquer 2 Red Alert	DV 84,90	Outpost 2 SIM	DV 89,90
Creatures (Win95)	DV 64,90	Pandora Akte ADV	DV 79,90
Crow - City of Angels ADV	DV 79,90	Panzer Dragon ACT/SIM	DA 79,90
Crusader no Regret ACT	DV 64,90	Pete Sampras Tennis SPO	DA 79,90
Cyber Gladiators ACT	DV 69,90	Phantasmogoria 2 ADV	DA 79,90
Darklight Conflict ACT	DV 74,90	Pocahontas Interactives Filmbuch	DV 87,90
Dark Seed II ADV	DA 5,90	Power Chess SIM	DV 88,90
Das schwarze Auge 3	DV 34,90	Prisoner of Ice Win95 ADV	DV 77,90

Bazooka Sue ADV	DV 79,90	Jedi Knight ACT	DV 79,90
Daggerfall ROL	DV 69,90	Projekt Paradise ADV	DV 69,90
Jagged Alliance 2	DV 69,90	Need for Speed 2 SIM	DV 79,90

Daytona USA SIM	DA 76,90	Privateer 2 - The Darkening	DV 79,90
Deadlock ACT	DA 79,90	Private Eyes ADV	DV 72,90
Deadly Games Jagged Alliance 2 ACT	DV 69,90	Puppen, Perlen und Pistolen ADV	DV 69,90
Demon Driver ACT	DV 77,90	QAD SIM	MV 73,90
Demon World STR	DV 69,90	Rally Racing 97 SIM	DA 69,90
Descent to Undermountain STR	DA 79,90	Re Loaded ACT	DV 59,90
Destiny STR	DV 75,90	Realms of the Haunting ACT	DV 77,90
Destruction Derby 2 SIM	DV 76,90	Return to Jacobs Star SIM	DA 56,90
Diablo STR	DV 79,90	Return to Krondor ROL	DV 84,90
Die gr. Schlacht in den Ardennen	DV 69,90	Risiko (Win95) STR	DA 69,90
Die gr. Schlacht um Gettysburg	DV 69,90	Road Rash SPO	DV 59,90
Die gr. Schlacht um Waterloo	DV 69,90	Robotron X ACT	DV 79,90
Die gr. Schlacht um Shiloh	DV 69,90	Schleichfahrt SIM	DV 69,90
Die Siedler 2, Die Römer	DV 69,90	Scorched Planet ACT	DV 64,90
Discworld 2 ADV	DV 79,90	Secrets of the Luxor ADV	DA 89,90
Domination STR	DA 79,90	Shattered Steel ACT	DA 77,90
Down in the Dumps ADV	DV 74,90	Sherlock Holmes 2 Rose Tatoo	DA 74,90
Dungeon Keeper ROL/STR	DV 79,90	Sega Rally ACT	DV 74,90
Ecstasia 2 ADV	DV 79,90	Silent Hunter Patrol Mission	DV 24,90
Enemy Nations STR	DA 56,90	Sonic 3 J&R	EV 74,90
Evidence ADV	DV 75,90	Sonic PC J&R	DV 53,90
F1 Grand Prix 2 SIM/SPO	DV 84,90	SPQR ADV	DV 73,90
F22 Lightning 2 SIM	DV 79,90	Stadt der verlorenen Kinder ADV	DV 79,90
FIFA Soccer 97 SIM ATK	DV 79,90	Star Control 3 ROL	DA 79,90
Fifa Soccer Manager SIM	DV 79,90	Star Craft STR	DV 79,90
Flight Commander 2 SIM	DV 69,90	Star General STR	DA 69,90
Flight Simulator 6.0 SIM	DV 99,90	Star Trek - Borg STR/SIM	DA 79,90
Flottenmanöver STR	DV 76,90	Steel Panther 2 STR/SIM	DV 69,90
Flying Corps SIM	DV 79,90	STORM ACT	DV 64,90
Formular 1 Manager 96 SIM	DV 69,90	Super 8 2000 SIM	DV 84,90
Formel 1 SIM/SPO	DA 89,90	SWIV 3D SIM	DV 77,90
FX-Fighter Turbo ACT	MV 68,90	Syndicate Wars ACT/STR	DV 74,90
G-Name ACT	DA 84,90	Tempest 2000 ACT	DA 79,90
Gene Wars ACT/STR	DV 69,90	Terminator Skynet ACT	DA 39,90
Golden Gate Killer ADV	DV 74,90	TFX EF2000 Special Edition SIM	DV 84,90
Grand Prix Manager 2 SIM	DV 79,90	Theme Hospital SIM	DV 74,90
Guts 'N Garters ACT/ADV	DV 84,90	Tomb Raider ADV	DV 64,90

Hattrick! WINS Ikarron SIM	DV 69,90	UEFA Champions League 96 SPO	DV 84,90
Have a N.I.C.E. Day	DA 88,90	US-Navy Fighter 97 SIM	DV 79,90
Heart of Darkness J&R	DA 88,90	Virtua Cop ACT	DA 74,90
Heroes of Might and Magic 2 STR	DV 79,90	Viking - The Strategie of ACT	DA 69,90
Hexagon Kartell ADV	DV 68,90	Wizardry Gold ROL	DV 89,90
Holiday Island SIM	DV 72,90	Warcraft 2 Exclusive Edition STR	DV 79,90
Hugo 2 GES	DV 44,90	Warwind STR	DV 69,90
Hugo 3 GES	DV 59,90	Wing Commander Ilirathi Saga	DV 59,90
Hugo 4 GES	DV 59,90	Worms - Bundle incl. Mission ACT	DV 69,90
Hunter Hunted (Win95) ACT	DV 84,90	X-Com - the Apocalypse ADV	DV 89,90
Hyperblade ACT	DV 84,90	X-Men CH of the Atom	DA 69,90
Imperium Galactica ACT/SIM	DV 75,90	X-Wing vs Tie-Fighter SIM	DA 84,90
Interstate 76 SIM	DV 89,90	Zork Nemesis (Win95) ADV	DV 84,90
Int. Tennis Open (Win95) SIM/SPO	DV 75,90	Z STR	DV 74,90
Iron & Blood ACT	DA 74,90		
Isnograd J&R	DV 69,90		
Jetfighter 3 SIM	EV 69,90		

Weitere Programme, Lösungsbücher, Hardware und Neuheiten auf Anfrage
Wir führen auch Importversionen

Alfa-Twin 39,90

Zum Anschluß von mehreren Joysticks an einen Gameport

Zusatz-Missionen, -Sceneries, Level-CD	
AH 64 Flashpoint Korea	DV 45,90
A.T.F. Nato Fighter	DV 39,90
Civilisation 2 Scenarios	DV 37,90
Command Companion C&C-I Level	DV 24,90
Der Planer 2 Missionen	DV 24,90
Die Siedler 2 Mission-Disk	DV 29,90
Mechwarrior Mission	DV 39,90
Perfect Grand Prix, Mission f. FIGP2	DV 24,90
Level CD s. für ID s. Actionspiele ab	11,90
Silent Hunter Patrol	DV 24,90
Super Speed 2	DV 19,90
Level fur Need for Speed, FIGP2 etc	
Super Dead 2, Level fur C&C 2	DV 11,90
TFX Tactical Combat	DV 37,90

Sonderangebote	
11th Hour	DV 29,90
3D Ultra Pinball	DV 33,90
Across the Rhine	DV 24,90
America (Civil War)	DA 24,90
Armored Fist	DV 32,90
Ascendancy & Jagged Alliance	DV 49,90
Bundesliga Manager Pro	DV 19,90
Carrier Strike Force	DV 24,90
Civilisation	DV 24,90
Colonisation	DV 24,90
Clewy - Fucht von FS	DV 29,90
Crusader-No Remorse Classic	DV 29,90
Cybera	DV 26,90
Der Patrizier	DV 34,90
Der Reeder	DV 19,90
Destruction Derby	DV 27,90
Die Fugger II	DV 49,90
Die Siedler SIM	DV 29,90
Discworld	DV 27,90
Dune 2 STR	DV 29,90
Fade to Black	DV 27,90
F1 Grand Prix	DV 24,90
Games Gold 40 Spile	DV 39,90
Goblins 1-3	DV 42,90
Grand Prix Manager	DV 24,90
Hanse	DV 34,90
Indy Car Racing 2	DA 34,90
Jagged Alliance	DV 33,90
Kings Quest 7	DV 24,90
Larry 6	DV 21,90
Legend of Kyrandia 3	DV 25,90
Lemmings 1 bis 3	DA 27,90
Little Big Adventure	DV 29,90
Lost Eden	DV 24,90
Magic Carpet 2 Classic	DV 24,90
Master of Magic	DV 24,90
Might & Magic Triologie 3-5	DV 37,90
Monty Pyth Complete W. of T	DA 20,90
Nascar Racing + Track Pack	DV 27,90
Pirates Gold	DV 24,90
Pitfall Win95	DV 27,90
Pizza Connection	DV 18,90
Pro Pinball The Web	DV 27,90
Psycho Pinball	DV 25,90
Railroad Tycoon Deluxe	DV 24,90
Rayman	DV 36,90
Red Baron	DV 24,90
Shanghai Great Moments	DV 21,90
Shivers	DV 19,90
Simon, the Sorcerer 1 & 2	DV 59,90
Sim Ant, Sim Farm oder Sim Life je	DV 24,90
Space Quest 6	DV 21,90
Star Trek - Next Generation	DV 39,90
Stonekeep	DV 37,90
Tilt	DV 22,90
Theme Park	DV 29,90
Tonnis Passage	DV 24,90
Transport Tycoon+World Ed	DV 24,90
UFO - Enemy Unknown	DV 24,90
U.S. Navy Fighter	DV 28,90
Volgar	DV 30,90
Warcraft I	DA 24,90
Werewolf vs Comanche	DV 39,90
Wing Commander 3	DV 33,90
Wing Commander IV	DV 56,90
Woodruff	DV 24,90
X-Com-Terror from the Deep	DV 24,90
X-Wing enhanced	DV 39,90

Ladenverkauf

Unser Angebot können Sie auch direkt in folgenden Läden kaufen. Die Ladenpreise können von den Versandpreisen abweichen.

Händler-Anfragen erwünscht

Computer Börse Essen	AST - Multimedia	Mobiler Support Service	Comsoft - Kiel
Berliner Str. 214	Große Paaschburg 17	Ostmarkstr. 5	Knoop Weg 136a
45144 Essen	25524 Itzehoe	46117 Oberhausen	24.05 Kiel
Te: 0201-751135	Te: 0482-600177	Te: 0208-81.009	Te: 0431-578180

Zeichenerklärung

DV=Druckversion, DA=Druckversion, EV=Englische Version, MA=Masterdisk, K=Karte, Z=Zeichnung, der P=Print, die ACT=Action, ADV=Adventure, GES=Geschichte, BR=Brücke, R=Race, ROL=Rollenspiel, SAM=Sammlung, SIM=Simulation, STR=Strategie, SPO=Sport, ATK=Alfa Twin kompatibel, Be=Anzeigenschluß, noch nicht lieferbar

Versandbedingungen

Wir liefern je Nachdrucke von 1 bis 100 Stück. Bei größeren Mengen sind Sonderkonditionen möglich. Die Versandkosten betragen 4,00 DM je Bestellung. Bei Nachnahmebuchung Vorzahlung 8,00 DM. Sicherheitsverpackung 1,50 DM. Bei 250 DM Bestellwert Versandkostenfrei. Preise gelten unter Vorbehalt. Versionsänderungen vorbehalten.

Games Gold

40 Spiele auf 15 CDROM Battle Isle, Anstöß, Alone in the Dark 1-2, Das schwarze Auge 1 & 2, Larry 6, MIG 29, Ishar 1-3, Der Clou, Druidenzirkel, Oldtimer, Der Planer, Victory, Humans 1 & 2, 1869, Robinsons Requiem und 20 weitere Spielhefte. Fast alle Spiele komplett in Deutsch.

Nur: 39,90



Lösungsbücher

3 Skulls of the Toltecs & Ace Ventura	4,90
7th Guest oder 11th Hour je	14,90
Albion	14,90
Alien Trilogy	14,90
Aliens	14,90
Alone in the Dark 1-3 Sammelband	20,00
Baphomet's Fluch	14,90
Bermuda Syndrome	14,90
Bling Incl Diskette	20,00
C & C 1 oder Ausnahmezustand je	14,90
C & C 2 In Planung	14,90
Casper	14,90
Creature Shock	14,90
Cyberia 1 & 2 & Wetlands	14,90
Crusader-No Remorse / Regret je	14,90
Daggerfall, Elder Scrolls	14,90
Das schwarze Auge 1.2 oder 3. je	24,00
Deadly Games - Jagged Alliance 2	14,90
Der Druidenzirkel	24,00
Discworld 1 oder 2 je	14,90
Down in the Dumps	14,90
Fable	14,90
Fade to Black	14,90
Frankenstein	14,90
Full Throttle, Vollgas	14,90
Gabriel Knight 1 oder 2 je	14,90
Goblins 1 - 3 Sammelband	20,00
Golden Gate Killer & Elk Moon Murder	14,90
Inca 1 - 2 Sammelband	20,00
Indiana Jones 3 & 4	14,90
Ishar 1-3 Sammelband	20,00
Jagged Alliance	14,90
Karma, Alien Virus & Burn Cycle	14,90
King's Quest 1,2,3,4, 6 oder 7 je	14,90
Knights of Xentar	14,90
Lands of Lore 1	14,90
Legend of Kyrandia 1-3	20,00
Lighthouse	14,90
Lucas Arts Classic oder Top Adv je	20,00
Maniac Mansion 1 + 2	14,90
Might & Magic 3,4 oder 5 je	14,90
Monkey Island 1 & 2	14,90
Myst, Lost Eden & Noctropolis	14,90
Orionburger	14,90
Pandora Akte	14,90
Phantasmagoria 1 & 2	14,90
Police Quest 1-4	20,00
Police Quest SWAT	14,90
Rebel Assault 1+2 & Privateer	14,90
Resident Evil	14,90
Riddle of Master Lu	14,90
Sam & Max	14,90
Simon the Sorcerer 1 oder 2 je	14,90
Space Quest 6	14,90
Space Quest 1-5	20,00
Star Trek Deep Space Nine & Klingon	14,90
Star Trek Next Generation	14,90
Star Trek 1 und 2	20,00
Stonekeep	14,90
Syndicate Wars In Planung	14,90
The Ripper	14,90
Time Commander	14,90
Time Gate 1 Knights Chase	14,90
Tomb Raider	14,90
Toonstruck	14,90
Torin's Passage	14,90
Ultima 3-6 Sammelband	20,00
Ultima 7 Teil 1&2+Forge	20,00
Ultima 8-Pagan	14,90
Ultima Underworld 1 oder 2 je	14,90
Warcraft 2 oder Mission je	14,90
Wing Commander 3 o 4 je	14,90
Wizardry 6 und 7	20,00
Woodruff and the Schnibble of A	14,90
Z	14,90
Zak McKracken	14,90
Supersammelband: Die Siedler 2, Afterlife	
Caesar 2, Civilization 2, Conquest of the	
New World und Die Fugger 2	20,00

DIE REDAKTION

Christian „Zeitgeist“ Müller

Action - Adventure - Flugsimulation - Interaktiver Film

Begeistert sich diesen Monat für:

- Ecstatica 2, eine runde Sache.
- Project Paradise, die explosive Ballerorgie.
- Bazooka Sue, dralles, pralles Abenteuer.



Christian „Borussia“ Bigge

Rennspiel - Sport - Wirtschaftssimulation

Spielt diesen Monat am liebsten:

- SimCopter, nur noch einen Auftrag!
- Front Page Sports Football 97, !!!!!
- NBA Live '97, Miami Rules.



Alexander „der Nette“ Geltenpoth

Rollenspiel - Strategie

Sitzt nur noch vor:

- Fallen Haven, Strategie nach Maß.
- Ecstatica 2, Ellipsen bis zur Extase.
- Admiral Sea Battles, Piraterie mal ganz legal.



Ebenfalls im temporären Einsatz und stets auf der Suche nach neuen Rekorden und Highscores:

Steffen Dralle, Duisburg

.....Strategie und Sport

Raymond Kook, Appen

.....Strategie, Adventures, Rollenspiele, Sims

Thomas Lorenz, Fernwald

.....Adventures

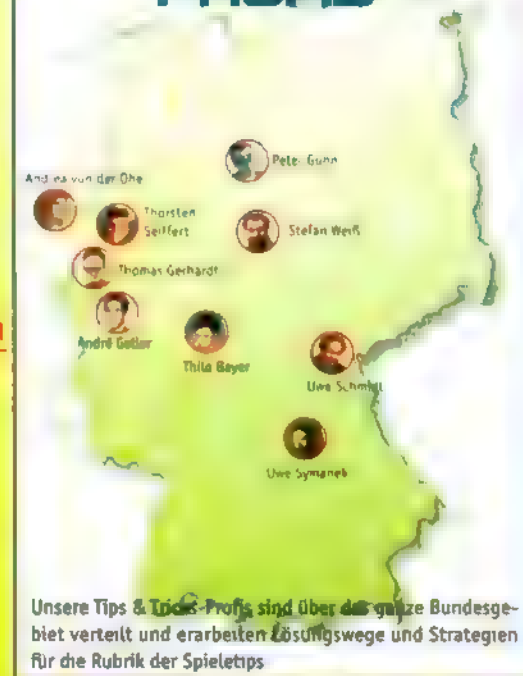
Christian Lück, Wuppertal

.....3D-Action, Adventures, Rollenspiele, Sport

Klaus Vill, Augsburg

.....Action, Strategie, Adventures

TIPS & TRICKS PROFIS



DAS TESTURTEIL

Sie dürfen auf die kompetente und ehrliche Berichterstattung in PC Action zählen. Wir können Ihnen wertfrei zeigen, welches Spiel sich für Ihre Ansprüche am besten eignet. Für jedes Genre haben wir Spezialisten, deren erstes Produkturteil noch in einer Teamentscheidung überprüft wird. Die Darstellung des Testurteils gliedert sich dabei in drei Bereiche:

- Produktinformation
- Produktbewertung
- Produktinhalte

- 1 Hardware-Mindestanforderungen laut Hersteller
- 2 Hardware-Empfehlung der Redaktion
- 3 Bild- und Tonausgabe
- 4 Sprache Anleitung
- 5 Sprache Spiel
- 6 Hersteller
- 7 Bild- und Tonqualität
- 8 Gesamtwertung: Grafik Sound Motivation Bedienung Spielspaß
- 9 Hinweis auf andere Inhalte
- 10 Demo, Update, Tools, Cheats, Patch, Savegame auf CD
- 11 Mehrspieler-Optionen
- 12 Datenmenge CD-ROM und Platzbedarf Festplatte
- 13 Empfohlener Verkaufspreis des Herstellers
- 14 Angabe der Bestandteile, die den Inhalt und Ablauf eines Spiels bestimmen (strategische und wirtschaftliche Komponenten, Action-Elemente und Puzzledichte)

KOMPLETTLÖSUNG - CHEATS IN PC ACTION

1	Mindestens:	486, 66, 8 MB RAM, Double-Speed CD-ROM, Maus
2	Empfohlen:	Pentium, 8 MB RAM, Quad-Speed CD-ROM
3	Technik:	VGA, Genera, Mid, SB
4	Handbuch:	mehrsprachig
5	Sprachen:	englisch
6	Hersteller:	Philips Argonaut
7	Grafik:	88%
8	Sound:	79%

CD/HD: 500MB 10MB
Preis: ca. DM 100,-

73%

SAVESAME UPDATE PATCH CHEAT DEMO

73% Gesamtwertung: Grafik Sound Motivation Bedienung Spielspaß

73% Gesamtwertung: Grafik Sound Motivation Bedienung Spielspaß

73% Gesamtwertung: Grafik Sound Motivation Bedienung Spielspaß

DER BACK-KATALOG - EIN RÜCKBLICK

Die Hits der letzten Ausgabe in der Nachbetrachtung

Flying Corps - 87%



Empires SVGA-Simulation der fliegenden Kisten des Ersten Weltkriegs darf man getrost als eines der wenigen Spiele bezeichnen, die über eine wirklich langanhaltende Motivationskurve verfügen. Schon der vierteilige Kampagnen-Modus mit seinen strategischen Elementen bedarf einiger Wochen, um optimal bewältigt zu werden. Aber auch nach Monaten gräbt man Flying Corps gerne mal wieder hervor, sei es auch nur, um ein bißchen entspannt durch die Lüfte zu schweben.

58 durch die Lüfte zu schweben.

NBA Live '97 - 93%



Die Stunden, die mich Spiele von EA Sports bisher vor den Monitor gebannt haben, möchte ich nicht zählen. Dergleichen erneuert bei NBA Live '97. Den Kanadiern gelingt es, das vielzitierte Gameplay trotz aller Präsentation in den Vordergrund zu stellen. Erstmals stellen diesmal starke Gegner im Allstar-Schwierigkeitsgrad echte Hindernisse auf dem Weg zur Championship dar. Wenn der Kollege Müller bei Flying Corps von Motivation spricht, sollte er sich endlich einmal dem NBA Live-Duell stellen. Doch noch drückt er sich...

chren erneut bei NBA Live '97. Den Kanadiern gelingt es, das vielzitierte Gameplay trotz aller Präsentation in den Vordergrund zu stellen. Erstmals stellen diesmal starke Gegner im Allstar-Schwierigkeitsgrad echte Hindernisse auf dem Weg zur Championship dar. Wenn der Kollege Müller bei Flying Corps von Motivation spricht, sollte er sich endlich einmal dem NBA Live-Duell stellen. Doch noch drückt er sich...

KKND - 85%



Eine rundum intelligente Lösung. Besonders nach etlichen Stunden Spiel fallen die Vorzüge der Benutzeroberfläche auf. Vereinfachte Produktion mittels Daueraufträgen, Scrolling à la Z und simples Upgrading von Gebäuden wie in Warcraft. Besser gut abgekupfert als schlecht selbstgemacht. Schließlich gibt es irgendwann die optimale Lösung, und es macht keinen Sinn, krampfhaft eine Alternative zu suchen. Wenn ich endlich die Ex-Militärs mit meinen Monsterkrabben weggefeigt habe, ist die Welt wieder in Ordnung.

auf. Vereinfachte Produktion mittels Daueraufträgen, Scrolling à la Z und simples Upgrading von Gebäuden wie in Warcraft. Besser gut abgekupfert als schlecht selbstgemacht. Schließlich gibt es irgendwann die optimale Lösung, und es macht keinen Sinn, krampfhaft eine Alternative zu suchen. Wenn ich endlich die Ex-Militärs mit meinen Monsterkrabben weggefeigt habe, ist die Welt wieder in Ordnung.

TESTS

Die Spielspaßwertung in Worten

bis 9%	Uuh! Völlig indiskutabel.	60%-69%	Gut! Für Genre-Fans.
10%-19%	Schwach! Große Mängel.	70%-79%	Prima! Spielvergnügen für viele.
20%-29%	Dürftig! Landet schnell in der Ecke.	80%-89%	Klasse! Garantierter Spielspaß.
30%-39%	Traurig! Mehr Frust als Freude.	über 90%	Unbedingt kaufen! Kann man immer wieder spielen.
40%-49%	Schade! Hatte etwas werden können.		
50%-59%	O.K! Akzeptable Ansätze.		

Die Goldene CD-ROM

Bemerkenswerte Spiele bekommen von uns die Goldene PC Action CD-ROM verliehen. Sie ist nicht an Prozentwerte gebunden, sondern wird in einstimmigem Redaktionsurteil verteilt. Solche Spiele zeichnen sich durch unerreichten Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Eigenschaften aus. Mit einem Wort: Hier können Sie bedenkenlos zugreifen.

PC ACTION

INHALT SPIELETEST

Admiral Sea Battles	76
Area 51	72
Bazooka Sue	96
Bot Soccer	100
Bundesliga Manager 97	78
Der DSF-Fußballmanager	70
Die Stadt der verlorenen Kinder	66
Ecstatica 2	60
Fallen Haven	88
Front Page Sports Football 97	100
L.A. Blaster	72
Magic the Gathering: Battlemage	74
NBA Hangtime	100
Pinball 97	92
Project Paradise	86
S.P.Q.R.	77
SimPark	90
Slamtilt	72
The Rave Shuttle	77
War Diary	77
Winzer Deluxe	94

MultiMedia Soft Computerspiele

Spieleladen & Online - Cafe

Viele MMS-Läden mit lokalen Netzwerken oder Internet - Anschlüssen! Spielen in gemutlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele (Battletech, Warhammer, etc), viele Brettspiele vorrätig. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden. Ständig Sonderangebote vorrätig.

Info ☐ Info ☐ Info Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit oder ohne Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an MultiMedia Soft 52349 DÜREN Josef Schregel Str 50

MultiMedia Soft finden Sie in:

- 04177 LEIPZIG
Enderstr 10 ☎0341-8112540
- 15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Str 39 ☎03384-72595
Netzwerk-Spielen im Laden
- 15234 FRANKFURT/ODER
August Bebel Str 15 ☎0335-4001888
Netzwerk-Spielen im Laden
- 47441 MOERS
Neuer Wall 2-4 ☎02841-21704
Netzwerk-Spielen im Laden
- 48151 MÜNSTER
Weseler Straße 48 ☎0251-524001
- 52349 DÜREN
Josef Schregel Str 50 ☎02421-28100
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet
Kinder-Computerschule, Install-Service
- 54290 TRIER
Pferdemarkt 7 ☎0651-9940656
Computer-Spielen vor Ort
- 66386 St INGBERT
Alte Bahnhofstraße 1 ☎06894-2055
- 75172 PFORZHEIM
Zerrennerstraße 11 ☎07231-17275
Computer-Spielen vor Ort
- 96052 BAMBERG
Untere Königsstr 10 ☎0951-202210
- 99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 ☎0361-5621656
- MultiMedia Soft BÜRO
ZENTRALER EINKAUF
52349 DÜREN Josef Schregel Str 50
☎ 02421-28100 FAX 281020

SUPERMODEL 3D-COLOR CLIPARTS

SUPERMODEL enthält 2500 qualitativ hochwertige 3D-Objekte, die Sie in Ihren 3D-Anwendungen einsetzen können. Die Objekte sind in 3D-Modellen dargestellt und können in 3D-Formate wie 3ds, obj, wrl, etc. exportiert werden. Die Objekte sind in 3D-Formate wie 3ds, obj, wrl, etc. exportiert werden. Die Objekte sind in 3D-Formate wie 3ds, obj, wrl, etc. exportiert werden.

DM 29,99



SUPERDEAD 2

SUPERDEAD 2 enthält 2500 qualitativ hochwertige 3D-Objekte, die Sie in Ihren 3D-Anwendungen einsetzen können. Die Objekte sind in 3D-Modellen dargestellt und können in 3D-Formate wie 3ds, obj, wrl, etc. exportiert werden. Die Objekte sind in 3D-Formate wie 3ds, obj, wrl, etc. exportiert werden. Die Objekte sind in 3D-Formate wie 3ds, obj, wrl, etc. exportiert werden.

DM 14,99



SUPERSPEED

SUPERSPEED enthält 2500 qualitativ hochwertige 3D-Objekte, die Sie in Ihren 3D-Anwendungen einsetzen können. Die Objekte sind in 3D-Modellen dargestellt und können in 3D-Formate wie 3ds, obj, wrl, etc. exportiert werden. Die Objekte sind in 3D-Formate wie 3ds, obj, wrl, etc. exportiert werden. Die Objekte sind in 3D-Formate wie 3ds, obj, wrl, etc. exportiert werden.

DM 39,99



Im Fachhandel erhältlich

Händleranfragen sind auch erwünscht

Direktbestellung bei Firma
CD-ROM BÖRSE Marktstraße 74
D-76887 Bad Bergzabern
Tel 06343-5011 - Fax 5012

Bestell Coupon

Bitte senden Sie mir folgende CD-ROM s

☒ Ich bezahle die Versandkosten wie unten angekreuzt

☐ Per Nachnahme + DM 5,90* Zahle ich bei Erhalt der Ware

☐ Per Vorkasse + DM 10,- Scheck Bar liegt bei

Name _____

Straße _____

Plz/Ort _____

Telefon _____

Unterschrift _____

Impressum: Änderungen vorbehalten

Ecstatica 2 • Action-Adventure

RAUSCH DER ELLIPSEN

PC ACTION

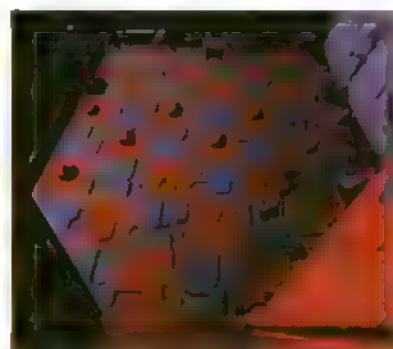
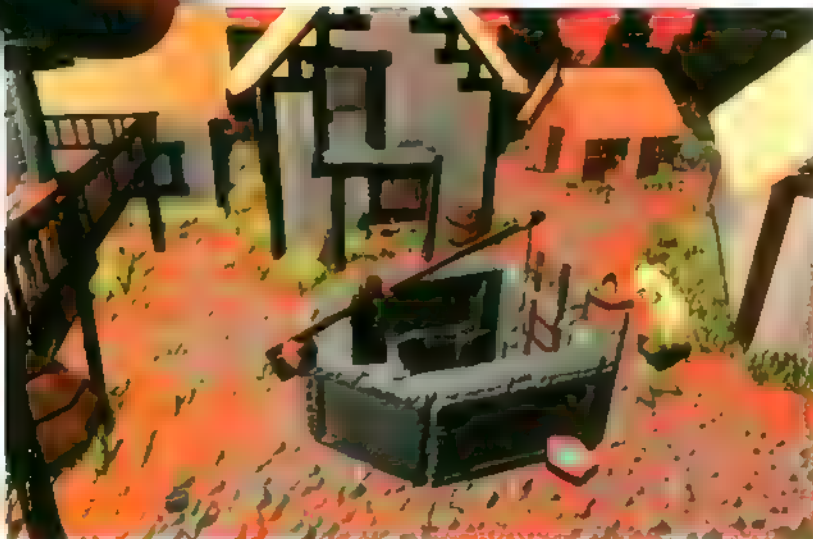
Es liegt in der Natur des Menschen, daß mancher junge Mann beim Anblick holder Weiblichkeit in Ekstase gerät. In Psygnosis' Action-Adventure raubt ein besonderes Prachtexemplar mit dem titelgebenden Namen Ecstatica einem jungen Königssohn den Verstand, doch bevor der Heißsporn die Angebetete zu seiner Prinzessin machen kann, müssen die wiedererwachten Mächte des Bösen endgültig besiegt werden.

Im ersten Teil des Action-Adventures von Andrew Spencer zog der Prinz auf der Suche nach Abenteuern durch seine Ländereien. In dem verschlafenen, mittelalterlichen Dorf Tirich stieß der namenlose Held auf diabolische Kräfte, die nahezu alles

Leben dahingerafft hatten. Allein die Jungfrau Ecstatica konnte mit seiner Hilfe dem Morden entkommen. Die Hintergrundgeschichte von Ecstatica 2 knüpft hier direkt an. Der immer noch namenlose Prinz und seine Eroberung Ecstatica kehren nach einer dreijährigen Irrfahrt in das heimliche Schloß zurück. Doch schon am Fuße des Burgberges zeugen zahllose dahingemeichelte Körper und verbrannte Erde von drohendem Unheil. Und als

die beiden schließlich über die Zugbrücke reiten, werden sie der schrecklichen Wahrheit gewiß. Das Böse ist zurück und hat inmitten der Burg seine neue Heimstatt gefunden. Prompt wird Ecstatica von geflügelten Dämonen entführt und der Prinz niedergeschlagen. Was ist geschehen? Das Oberhaupt der Magiengilde hatte bei seinen Studien eine dunkle Macht geweckt, die ihn zwang, das „Alte Siegel“ zu brechen. Das heilige Siegel bewahrte seit Urzeiten das größte Geheimnis, das Wissen um Leben und Tod, Raum und Zeit. In dämonischen Händen könnte es die Welt ins endgültige Chaos stürzen. Sieben Teile des Siegels waren nun über die Burg und das angrenzende Land verstreut worden, bis der besessene Erzmagier und fünf Zauberer seiner Gilde in der Nacht der Sommersonnenwende das Allwissen dem Bösen übergeben wollten. Als der jäh seiner Träume beraubte Königssohn im Burghof an einen Pranger gefesselt er-

Das Dorf links scheint aus dem ersten Teil bekannt zu sein, wartet aber mit neuen Gemeinheiten auf (links). Oben erkennt man einen verminten Raum.



wacht, liegt seine Mission klar vor ihm. Noch vor der Sommersonnenwende muß er den Erzmagier und seine fünf Zauberkumpane besiegen, die sieben Teile des Siegels wiederfinden und zusammensetzen. Während des langen und gefährlichen Abenteuers kann er sich nur auf schlagkräftige Waffen, mächtige Zaubersprüche und eine mysteriöse Priesterin verlassen, die ihn von Zeit zu Zeit mit schicksalsschwangerer Stimme mit Informationen versorgt.

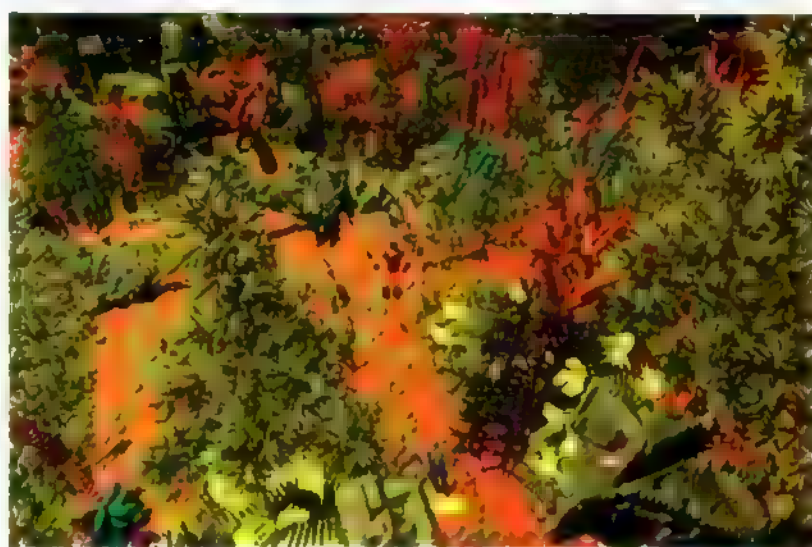
Erweiterte Spielwelt

Vergleicht man die 97er-Variante mit Ecstatica 1, scheint es, als hätten die Entwickler um Andrew Spencer versucht, in erster Linie die damaligen Hauptkritikpunkte „zu kurz, zu leicht“ auszumerzen. Von gerade einmal 80 Locations schießt die Zahl der Räumlichkeiten jetzt knapp an die 1.000er-Grenze, wobei manche davon aus mehreren Kameraperspektiven dargestellt werden. Unter dem Strich darf man die Spielfigur durch fast 2.800 vorgerenderte Einzelbilder steuern. Über 60 verschiedene Gegner machen dem Prinzen auf der Suche nach dem Alten Siegel und seiner Maid das Überleben sehr schwer. Dafür jedoch hat man ihm eine variantenreiche und effektive Steuerung verpaßt. Über den kombinierten Einsatz der SHIFT-, STRG- und ALT-Taste mit den Pfeiltasten verfügt man über vier Bewegungsoptionen, vier Arten an Rollen oder Salti, einen Sprung und acht verschiedene Angriffs- oder Schlagvarianten. Diese variieren zudem noch abhängig von der jeweilig verwendeten Waffe oder vorhandener Zauberenergie. Doch zu Beginn darf erst einmal tapfer die Faust geschwungen werden. Nachdem der Burghof endlich von den ersten Widerlingen gesäubert scheint, findet sich jedoch in der nahen Schmiede eine scharfe Klinge, mit der es sich noch trefflicher kämpfen läßt. Schon während der ersten Auseinandersetzung fällt die neu hinzugekommene Lebensanzeige auf, die in der linken oberen Bildschirmcke den Verletzungszustand des Hel-



INTENSITÄT DER BILDER

Der ganz besondere Reiz von Ecstatica 2 liegt in der imaginären Kraft seiner Bilder. Dabei sind es nicht die phantasievollen Monster oder gar die zugegebenermaßen teils recht martialischen Darstellungen. Was das Action-Adventure neben den angesprochenen Atmosphäre-Sounds heraushebt, sind die dramaturgisch hervorragend gewählten Perspektiven der Einzelbilder und vor allem sein grafischer Stil. Die Modellierung einer ganzen Spielumgebung aus Ellipsen unterscheidet sich wohl-tuend von den vielen Eckpolygon-basierenden 3D-Engines. Geradezu lebendig wirkt nicht nur die florale Ausgestaltung in Wäldern und Gärten der Burg, sondern auch dunkle Gewölbe oder himmelshohe Türme scheinen ein Eigenleben zu besitzen. Zudem sind zusammenhängende Locations von einer bestimmten Licht- und Farbgebung geprägt. Nach den anfangs düsteren und schweren Gängen des Schloßgemäuers erstrahlt der Garten in einem wunderbaren Licht- und Farbenspiel. Die grellen oder auch einfarbigen Kompositionen magischer und untoter Welten erreichen geradezu einen psychedelischen Zustand und unterstreichen damit die Besessenheit und Absurdität ihrer Bewohner.



Einen tollen Anblick bietet das Farb- und Formenspiel der Burggärten (oben). Wie sehr die Farbgebung die Spielatmosphäre beeinflusst, ist in der Nähe der Endgegner zu bemerken. Dort kommen fast psychedelische Kompositionen zum Einsatz (rechts).

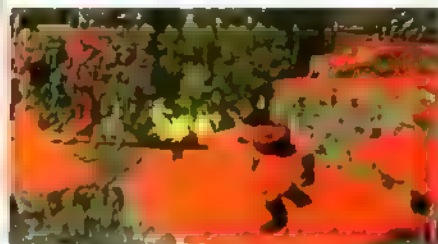


KLASSISCHE ANIMATIONSSCHULE

Nicht nur in ausgesprochenen Simulationen, sondern nahezu in allen Genres streben Spiele-Entwickler danach, der physischen und physikalischen Realität möglichst nahe zu kommen. Gerade in der virtuellen Welt eines Action-Adventures kommt dem realistischen Bewegungsverhalten aller Spielfiguren eine besondere Bedeutung zu. Mit einem Schmunzeln darf man sich noch an die Zeiten erinnern, in denen die digitalen Akteure in wenigen Animationsphasen über den Monitor zuckten. Heute gehören flüssige und lebensechte Bewegungsabläufe fast schon zum Standard. Der technologische Fortschritt macht es den Programmierern leicht: Mit dem Motion Capture-Verfahren können über Videokameras die Bewegungen von Schauspielern auf computergenerierte Spielfiguren übertragen werden. Dennoch halten einige Entwickler an der klassischen Animationsschule fest, in der Bewegungsabläufe nach Cartoon-Manier Bild für Bild gezeichnet oder in einer 3D-Animations-Software erstellt werden. So auch bei Ecstatica 2. Entsprechend dem künstlerischen Vermögen des Animators steht das zeichnerische Resultat Motion Capture-Animationen in nichts nach. In Ecstatica 2 ermöglicht diese arbeitsaufwendigere Methode jeweils eigene Bewegungsmuster für die vielen Monster. Ein weiterer Vorteil ist, daß die Animationen mit dem gesamten Spiel entwickelt werden können. Sie sind nicht von den Ergebnissen eines Video-shootings abhängig und können während des Designprozesses schnell verändert werden.



Die Körpermodellierung mit Ellipsen kommt geschmeidigen Animationen entgegen. Ob in einer Kampfanimation oder beim Leiterklettern, die Spielcharaktere weisen an den Schnittstellen der Ellipsen keinerlei Clippingfehler auf, wie es bei der Verwendung eckiger Polygon-Gliedmaßen häufig passieren kann.



Nicht nur bei der Hauptfigur ist die Animation der Mimik zu erkennen, auch allen Monstren sind Aggressivität, eingesteckte Treffer oder Verletzungen vom Gesicht abzulesen.



Nur mit dem Brustpanzer (oben) kann der junge Königssohn an den magischen Dämonen unbeschadet vorbeikommen, um im dahinterliegenden Turm Hinweise auf das erste Siegelbruchstück zu erhalten.

Hinterlistige Einrichtungen wie diese messerscharfen Schnappfallen gehören eher zu den selteneren Gefahren in Ecstatica 2, meist gilt es, sich seiner Haut gegen eine Vielzahl an Monstern zu erwehren.

den zeigt. Zum Glück stößt man hin und wieder eine Karaffe mit einem farbigen Trank auf. Doch Vorsicht, nicht alle Wasserchen helfen dem Gesundheitszustand wieder auf die Sprünge. Mit manchem Elixier kann man sich auch vergiften und stolziert dann als

tiefe Keller und gewundene Treppen erschweren die Orientierung. Dies setzt sich in den späteren Schauplätzen, wie den Gärten, Katakomben oder dem verwunschenen Dorf, fort. Zum Glück soll der Verkaufspackung eine Übersichtskarte beiliegen. An allen Orten

versperren Hindernisse wie Türen, Fallgitter, Felsbrocken oder dorniges Gestrüpp den vermeintlich richtigen Weg. Während anfangs noch ein paar kräftige Hiebe ausreichen, um Türen aus den Angeln zu heben, müssen später Hebelvorrichtungen und Schalter



Bevor die farbigen Hebel umgelegt werden können, muß der dazu passende Schalter gefunden und betätigt werden.

Druck auf die Return-Taste öffnet ein Pergamentpapier (siehe auch „Das Abenteuer-Journal“), in dem Stand und Fortgang des Abenteuers dokumentiert werden.

Action im Vordergrund

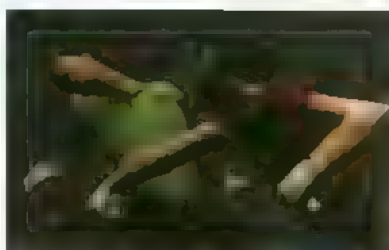
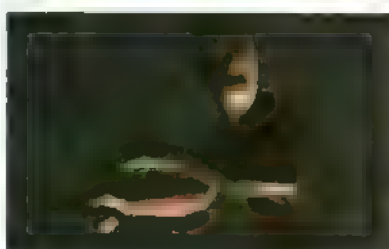
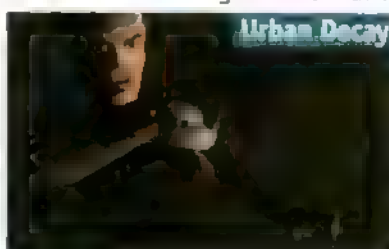
Ist der Prinz endlich ins Innere der Burg vorgedrungen, muß man sich erst mit der Komplexität der Anlage vertraut machen. Zahlreiche Türme, verschachtelte Gänge,

betätigt oder Schlüssel gefunden werden. Hierauf beschränken sich auch die Anforderungen an den Rätselfreund. Weit mehr vonnöten ist der geschickte Umgang mit Schwert und Magie sowie das Beherrschen der Steuerung, denn die Zahl der Gegner kennt in Ecstatica 2 keine Grenzen. Ein Zufallsgenerator sorgt für steten Monster-Nachschub selbst in bereits tapfer absolviertem Gebiet

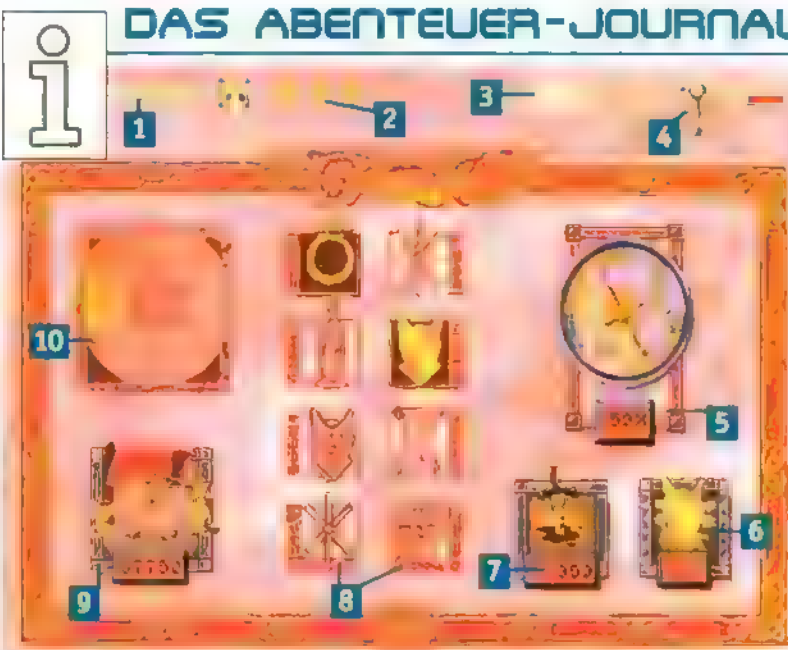
i

DER NACHFOLGER

Bereits vor zwei Jahren präsentierte Andrew Spencer am Rande der ECTS-Messe in London erste Programmier- und Grafik-Skizzen zu seinem neuen Spiel Urban Decay. Ursprünglich sollte es der unmittelbare Nachfolger Ecstaticas werden. Schon 1995 war die rasante Entwicklung der Grafikfähigkeiten abzusehen, und es kündigten sich bereits die ersten speziellen 3D-Grafikkarten an. Eine frühe Entwickler-Version des 3D-Blasters von Creative Labs bildete damals die technische Grundlage für Urban Decay. Von dem, was in London in einem Hinterstübchen zu sehen war, darf auch heute noch ohne Übertreibung behauptet werden, alles bisher Gesehene in den Schatten zu stellen. Andrew Spencer erkannte in der neuen Hardware frühzeitig die Möglichkeit, auch Mimik und Gestik der Charaktere mit dramaturgischen Mitteln in ein Echtzeitgeschehen einzubauen. Das pionierhafte Vorhaben erforderte viel Grundlagenforschung, und die schleppende Standardisierung von 3D-Beschleunigern ließ Andrew Spencer das kühne Projekt zurückstellen. Statt dessen entwickelte man auf der Basis des erfolgreichen ellipsoiden Weltenbaus eine DirectX-fähige SVGA-Engine und schuf Ecstatica 2.



DAS ABENTEUER-JOURNAL



1 Gesundheit: Der Lebensbalken zeigt den Gesundheitszustand an. Heiltränke füllen ihn wieder auf.

2 Mana: Durch Zauberspruch-Rollen erhält man magische Energie, die in maximal sechs Sternen angezeigt wird. Jeder Stern besteht aus drei Stufen, wobei eine Stufe für den schwachen Feuerball, zwei für den mittleren Feuerball und drei Stufen oder eben ein ganzer Stern für die Smartbomb benötigt werden.

3 Kraft: Die geballte Faust zeigt die physische Kraft an. Im Spiel finden sich zwei Items, die die Kraft jeweils verdoppeln. Ihr Besitz wird durch je einen Blitz dargestellt.

4 Waffe: Hier zeigen sich die Eigenschaften der jeweils geführten Waffe. Bis zu fünf Sterne links geben die Stärke des möglichen Schadens an, der Balken rechts davon zeigt bei magischen Waffen die verbleibenden Manapunkte.

5 Erforschte Welt: Die Zahl unter dem Kompaß zeigt den prozentualen Anteil der Ecstatica-Welt an, den man bereits erkundet hat.

6 Rüstung: Rüstungen bieten einen besseren Schutz gegen Treffer. Ihre Stärke wird durch zwei Diamanten angegeben.

7 Besiegte Feinde: Hier addiert sich die Anzahl der schon überwundenen Monster und Dämonen.

8 Spezialgegenstände: Acht besondere Objekte müssen während der Odyssee gefunden werden, ohne die Bereiche der Ecstatica-Welt verschlossen bleiben. Manche befinden sich im Besitz der Magier, andere sind sehr gut versteckt. Ist ein Gegenstand errungen oder entdeckt worden, leuchtet er auf.

9 Schatzkiste: Viel Geschmeide ist über die Burg und andere Locations verteilt. Sein Wert wird unter der Schatzkiste aufaddiert. Für jeweils 30.000 Credits erhält man den Lebensbalken aufgefüllt.

10 Altes Siegel: Hier werden die Bruchstücke des Alten Siegels eingetragen. Zuvor muß man die Schriftrolle finden, die zeigt, in welcher Reihenfolge die sieben Teile zusammengefügt werden sollen.

MONSTERHORDEN OHNE ENDE



Einer der Kritikpunkte an Ecstatica 2 ist das unverhohlene Wiederauftauchen besiegter Monster. Hat man nach schwerem Kampf eine Location von allen Unholden gesäubert, sorgt eine implementierte Zufallsgenerierung bei erneutem Betreten für die nächste Auseinandersetzung mit neu erstellten Monstern. Lediglich „Endgegner“ wie die fünf Zauberer verbleiben für immer im Ecstatica-Jenseits. Laut Aussage der Programmierer soll dadurch vermieden werden, nach einiger Zeit nur noch durch unbelebte Gegenden zu laufen, was bei den Strecken, die man zurückzulegen hat, auch sinnvoll erscheint. Andererseits erhöht sich dadurch der Schwierigkeitsgrad zusehends, zumal die Verfügbarkeit von Heiltränken an die zufallsgenerierten Gegner nicht gekoppelt scheint, sondern ebenfalls auf gut Glück geschieht. Eine Reglementierung nach dem Motto „jeder fünfte Gegner hinterläßt einen Heiltrank“ hätte hier eine Lösung sein können. So jedoch kann nur die alte Spielerweisheit „save often, save early“ allzu großem Frust vorbeugen. Neben der zahlenmäßigen Gegnerschwemme ist allerdings durch die Vielzahl der völlig unterschiedlichen Feinde für reichlich Abwechslung gesorgt. Über 60 Kreaturen gestalten den überwiegenden Actionanteil trotzdem durchaus kurzweilig. Grundsätzlich unterteilen sich die Kontrahenten in Nahkampf- und Fernwaffen-Gegner. Als da wären Keulen-, Beil- und Morgenstern-schwingende Orks, faustkampfstarke Zombies oder Riesen und schwertgewandte Krieger auf der einen Seite sowie säure-spuckende Blumen und magie-bewehrte Cyclopen oder Zauberer auf der anderen Seite.

Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312

PC CD ROM

ALFA TWIN-autom. Joystickumschalter und 2-Spieler Adapter	dt. DM 36,95
MS MOUSE 2.0	dt. DM 99,95
SIDEWINDER 3D Pro 1.0	dt. DM 99,95
Amok Win95	dt. DM 74,00
Area 51 Win95	dt. DM 74,00
Azrael's Tears	dt. DM 69,95
Baphone's Fluch (Broken Sword)	dt. DM 69,95
Bedlam	dt. DM 74,00
Blam! Machinehead	dt. DM 69,95
Bleifuß 2	dt. DM 59,00
C&C 2: Alarmstufe Rot	dt. DM 79,95
C&C 2: Mission CD*	dt. DM 22,00
Daggerfall: Schriften der...	dt. DM 74,00
Deadly Skies	dt. DM 79,95
Destruction Derby 2	dt. DM 74,95
Diable	dt. DM 79,95
Die fünfte Dimension	dt. DM 78,00
Die Pandora Akte	dt. DM 79,00
Die Stadt d. verl. Kinder	dt. DM 74,00
Discworld 2	dt. DM 79,95

Ecstatica 2*	dt. DM 69,95
Flottenmanöver	dt. DM 74,00
Formel 1*	dt. DM 74,00

Imperium Galactica	dt. DM 74,00
Jagged Alliance 2*	dt. DM 69,95
Lands of Lore 2*	dt. DM 89,95
MDK	dt. DM 87,00
Mechwarrior 2: Mercenaries	dt. DM 79,95
Menopoly	dt. DM 59,95
MS Flight Sim DOS	dt. DM 79,00
MS Flight Sim Win95	dt. DM 79,00
Nemesis*	dt. DM 69,95
NBA Hangtime	dt. DM 74,00
Project Paradise	dt. DM 79,95
Privateer 2: The Darkening	dt. DM 79,95
Risiko Win95	dt. DM 74,00
Scrocher Win95	dt. DM 74,00
SEGA Rally Win95	dt. DM 69,95
Sim Copter Win95	dt. DM 74,00
Sim Park	dt. DM 74,00
Syndicate Wars	dt. DM 79,95
Tomb Raider	dt. DM 69,00
Toonstruck	dt. DM 69,95
Virtua Cop	dt. DM 74,00

SEGA SATURN

Saturn kpl. + Comm. & Conquer	dt. DM 449,95
Hexen	dt. DM 79,95
Nights+3D-Analog-Pad	dt. DM 128,00
SONIC 3 D Blast	dt. DM 89,00
Tomb Raider feat. Lara Croft	dt. DM 89,00
Virtua Cop 2 mit GUN	dt. DM 134,00

SONY PLAYSTATION

Playstation+Memory Card 120 Blocks	DM 444,00
C&C 1 inkl. Mission Disk kpl.	dt. DM 98,00
Destruction Derby 2	dt. DM 89,00
Resident Evil-uncut-kpl.	dt. DM 89,00
Rebell Assault 2*	dt. DM 99,00
Tomb Raider feat. Lara Croft	dt. DM 86,00

NINTENDO 64

Nintendo 64 kpl.	dt. DM 399,00
Super Mario 64	dt. DM 89,00
Pilotwings 64	dt. DM 119,00

IHRE VORTEILE

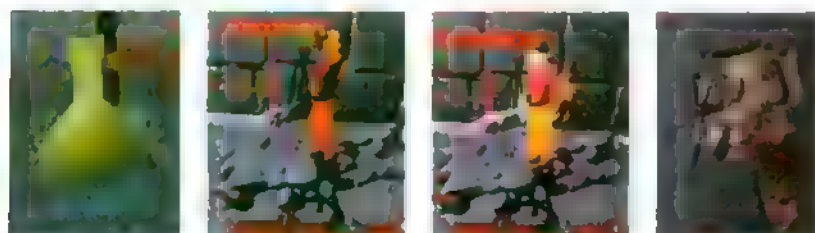
TOP - PREISE
Original deutsche Versionen
Kostenlose Gesamtpreislisten
Versandkosten NN DM 8,95
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Inklusive Garantie, Sicherheitsverpackung und Transportversicherung
Ab 3 Artikeln liefern wir ohne Versandkosten
Vorbestellungen für Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert
Bestellungen am Wochenende per Fax u. Anrufbeantworter möglich
Wir führen auch alle SEGA, Nintendo und SONY SPIELE
Ein SEGA-, SONY- u. CD ROM Spiele Großlager ist direkt bei uns in Neumünster

OBJEKT-SAMMLUNG

i Ecstatica 2 bietet neben zahlreichen dämonischen Gegnern auch eine Menge Objekte, die eingesammelt und bedient werden müssen, um schließlich dem Erzmagier gegenüberzutreten zu können. Gleich zu Beginn macht man mit der unangenehmen Eigenschaft von Türen oder Fallgittern Bekanntschaft, partout verschlossen bleiben zu wollen. Hebelvorrichtungen, Schalter in Form von Teufelsköpfen und Schlüssel, die auch durch ihre Farbe bestimmten Türen zugeordnet sein können, müssen zuvor gefunden oder bedient werden. In Truhen oder Schatzkisten finden sich an jeder Stelle im Spiel Tränke, Geld oder Geschmeide. Die Größe des Areals veranlaßte die Programmierer auch dazu, einige Teleport-Felder einzubauen. Neben Tränken und Spruchrollen gehören die unterschiedlichen Waffen zu den wichtigsten Objekten im Spiel. Insgesamt zehn Waffen, von der einfachen Klinge über Morgenstern und Axt bis hin zum Goldenen Schwert, können gefunden werden. Einige davon können sogar mit magischer Energie aufgeladen sein.



Bruchstück des Alten Siegels



Verschiedenfarbige Tränke finden sich in Kisten oder werden von besiehten Gegnern zurückgelassen. Ihre Wirkung kann man nur durch Ausprobieren feststellen. Sie können heilsam sein, den Helden aber auch vergiften oder sogar unsichtbar machen.



Diese Kristallbälle befinden sich in der Nähe jeweils eines Bruchstückes des Alten Siegels oder bei einem der fünf Zauberer. Werden sie berührt, kommt es zu einer Erscheinung in Form der mysteriösen Priesterin.

Beim Lesen der magischen Spruchrollen geht die Mana-Energie in einer schmerzhaften Prozedur auf den jungen Königssohn über.



(siehe auch „Monsterhorden ohne Ende“). Dafür gibt es zehn verschieden starke Waffenarten und drei unterschiedlich effektive Zaubersprüche. Während sich Schwerter und Äxte nicht abnutzen, muß man für einen Zauberspruch über ausreichend Manapunkte verfügen. Diese erhält man durch das Lesen magischer Spruchrollen, die von einigen Gegnern hinterlassen werden. Vorsicht ist jedoch auch bei scheinbar gefahrlosen Erkundungstouren geboten. Tückische Vorrichtungen, wie messerscharfe Klapptüren oder fernausgelöste

Pfeilfallen, können hinter mancher Ecke warten. Selbst das Begehen steiler Treppen sollte behutsam vonstatten gehen. Nichts ist ärgerlicher, als von mühsam erklimmen Zinnen hinab in den Burggraben zu stürzen, in dem sich Piranhas sofort ans Werk machen. Trotz der weitgehenden Beschränkung auf Action-Bestandteile stellt Ecstatica 2 durchaus hohe Anforderungen an den Spieler. Geschick und Übersicht sind maßgeblich für den Erfolg.

Verbessern statt erneuern

Neben den erweiterten Steuerungsmöglichkeiten ist der zweite Teil der dämonischen Saga technisch im Grunde nur eine zeitgemäße Aufarbeitung der Ecstatica 1-Engine unter der Verwendung von DirectX und SVGA-Auflösung. Besonderes Augenmerk hat man darauf gelegt, tote Winkel in den begehbaren Bereichen der Einzelperspektiven zu vermeiden, die während der Kampfszenen des ersten Teils oft für Frustration sorgten. Auch die Ladezeiten beim Umschalten der Bilder sind vergleichsweise gering. Die Verwendung von SVGA ermöglichte auch den Einsatz neuer Grafiktechniken, wie etwa transparente Ellipsen, die bei im Spiel auftauchenden Geistern oder nach dem Genuß eines Unsichtbarkeitstrankes zu sehen sind. Trotzdem gelang den Entwicklern die entscheidende grafische Verbesserung nicht durch die neue Technologie, sondern durch die Art und Weise, wie sie von den Grafikern und Programmierern eingesetzt wurde (siehe auch „Intensität der Bilder“). Er-



Aufgepaßt: Bevor man den goldenen Schlüssel am Fußboden ergreift, sollte der Pfeilmechanismus ausgelöst werden.

freulich ist, daß der Preis für diesen Fortschritt nicht unbedingt ein High-End-PC sein muß. Obwohl Ecstatica 2 auch optional eine Standard-VGA-Auflösung anbietet, spielt es sich bereits auf kleineren Pentium-Systemen ganz vortrefflich.

Christian Müller



VERGLEICH

Der bisher unvergleichliche Einsatz einer kompletten Realtime-3D-Engine läßt Lara Crofts Abenteuer in Tomb Raider weiterhin unangefochten an der Genre-Spitze thronen. Ecstatica 2 aber kann sich dank der Größe und freien Erforschbarkeit seines Mini-Universums sowie der intensiven Spielatmosphäre gegenüber linearen und steril wirkenden Vertretern wie The Crow durchsetzen.

Tomb Raider87%
Ecstatica 281%
The Crow: City of Angels79%



KOMMENTAR

»Hier haben wir wieder einmal so ein Spiel, an dem sich die Geister scheiden werden. Auf der einen Seite heben die vielen Gegner den Schwierigkeitsgrad und damit die Spieldauer enorm an, auf der anderen Seite beschränken sich die Rätsel auf das Finden und richtige Bedienen von Schaltern und Schlüsseln. Natürlich ist Ecstatica 2 mehr ein Actionspiel als ein Adventure, aber es ist eben einmalig in seiner Art. Die ausgefeilte Steuerung, die scheinbar unbeugsamen Gegner und die Größe des zu erforschenden Areals bieten für lange Zeit eine Menge Spielspaß. Allerdings darf man sich von dem einen oder anderen Frustmoment nicht entmutigen lassen. Auch wenn Andrew Spencers mittelalterliches Epos keine technischen Revolutionen birgt wie etwa Tomb Raider, so ist es eine in herrlichen Bildern erzählte Geschichte, die man sich hart erarbeiten muß. «

Mindestens: Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win 95

Empfohlen: Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

Multiplayer: keine Multiplayeroption

Handbuch: deutsch

Technik: SVGA, VGA/SB

Sprache: deutsch

CD/HD: 589 MB/15 MB

Hersteller: Psygnosis

Preis: ca. DM 100,-

Gr. Fig. 82% Sound 85% Lösung Arthur's Adventure



Action ■
Rätsel ■
Strategie ■
Wirtschaft ■

»Tolle Bilder, viel Action, kaum Rätsel, aber richtig schwer«

The cover of the magazine 'Battlecruiser' features a large, stylized title at the top. Below the title is a black and white photograph of a futuristic, low-profile aircraft or land speeder. The aircraft has a sleek, aerodynamic design with a large, curved front section and a smaller, more complex rear section. It appears to be in motion, possibly on a track or a flat surface. The overall aesthetic is that of a science fiction or military-themed publication.

Age of Sail (KE)	79.90
Air Warrior 2 (KD) *	99.90
Armored Fist 2 (KE) *	79.90
Battlecruiser 3000 AD (KD)	79.90
Bazooka Sue (KD) *	79.90
Betrayal of Antara (KE)	89.90
Command & Conquer 2 (KD)	89.90
Darklight (KD) *	79.90
Diablo (DA)	89.90
Diablo (KD) *	89.90
Discworld 2 (KD)	89.90
Dungeon Keeper (KD) *	79.90
Elder Scrolls 2 (KD)	79.90
Flying Corps (KD) *	89.90
G-Nome (KD)	89.90
IMA2 Abrams (KD)	109.90
KKND (KD) *	64.90
Lost Vikings 2 (DA) *	I.V.
Magic the Gathering (KD) *	99.90
Master of Orion 2 (KD)	99.90
NBA Live 97 (KD)	79.90
Pandora Akte (KD)	89.90
Schlacht um Waterloo (KD)	79.90
Stadt der verlorenenen	
Kinder (KD)	89.90
Starcraft (KD) *	89.90
Star General (KD)	79.90
Steel Panther 2 (KD)	79.90
The Crow (DA) *	99.90
Winzer Deluxe (KD)	49.90
WWF: In your House (DA)	79.90
XS (KD)	89.90

Artikel aus unserem Sortiment erhalten Sie auch bei unseren autorisierten JOYSOFT POINT Partnern. Preise der JOYSOFT POINT Shops können abweichen.

Schloß Str. 20-22

Nur solange der Vorrat reicht!
Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung einen oder mehrere Ersatzwünsche an, da es sich bei vielen Spielen um Restposten handelt

3D Pinball Ultra (DA)	39 90
A4 Networks (KD)	39.90
Creature Shock (KD)	29.90
Druidenzirkel (KD)	29 90
Dungeon Master 2 (KD)	29 90
Fantasy General (KD)	29.90
Hardball 5 (DA)	29.90
Hattrick (KD)	29 90
Indy Car Racing 2 (DA)	39.90
Johnny Bazoookatone (DA)	24 90
Larry 6 (KD)	29.90
Mad News (KD)	19 90
Nascar Racing 1 & Tracks (DA)	19.90
Oldtimer (KD)	19 90
Ponzer General 2 (DA)	29 90
Police Quest 1-4 (KE)	49 90
Rally Racing 97 (KE)	49.90
Rayman (KD)	39 90
Sam & Max (KD)	39 90
Schwarze Auge 3 (KD)	39 90
Shanghai: Great Moments (KD)	29 90
Silent Service 2 (KE)	19 80
Silent Thunder W95 (KD)	39.90
Space Hulk (KD)	14 90
Star Trek Deep Space N. (DA)	39.90
Stonekeep (KD)	39 90
Thunderhawk 2 (KD)	39 90
Track Attack (KD)	19.90

Rally

49.00

Alfa Commander Pro	129 90
Alfa Twin Switch Adapter	39 90
F16 Flightstick CH	89 90
Gravis Blackhawk	59 90
Gravis Grip Set	179 90
(2 Pads, 4 Player Adapter & NHL 96)	
Gravis Joypad Pro	59 90
Gravis Thunderbird	99 90
Logitech Thunderpad	39 90
Hurricane	119 90
Maxi Sound 64 PNP	339 00
Maxi Sound 64 PNP Home Studio	419 00
MS Sidewinder 6 Button Pad	79 90
MS Mouse OEM	49 90
MS Sidewinder Pro & Hellbender	129 90
Thrustmaster F22 Flightstick	289 90
Thrustmaster GP1 Lenkrad	179 90
Thrustmaster Top Gun	79 90
Thrustmaster T2 Lenkrad	249 90
Thrustmaster X Fighter	99 90

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Sortiment. Bitte fordern Sie unseren kostenlosen Katalog oder unsere ebenfalls kostenlose Katalog-CD an. In beiden finden Sie Beschreibungen und Informationen über Spiele und Zubehör aus unserem Angebot.

Jeder Neukunde, der innerhalb der nächsten zwei Monate (15.1.-15.3.97) bei uns bestellt, erhält ein JOYSOFT Überraschungspräsent, das es in sich hat. Schicken Sie einfach diese Anzeige zu oder nennen Sie uns bei Ihrer telefonischen Bestellung Zeitschrift und Seitenzahl der Anzeige.

Und falls Sie 'mal Hilfe benötigen steht Ihnen unsere Hotline Di.-Fr. von 16.00-18.00 Uhr zur Verfügung.



- Joysticks
- Computer Zubehör
- Lösungsbücher
- Trading Cards
- Sport Cards
- US-Importe
- und vieles mehr

Joysoft

VERSAND UND SERVICE CENTER:

AACHENER STR. 1004, 50858 KÖLN

BESTELL HOTLINE: 0221/ 94 86 10 50

BESTELL FAX: 0221/ 94 84 427

Bestehen Sie auch unser Internet Angebot für Sie! <http://www.joyclub.de> Hier können Sie auch direkt Ihre Bestellung aufgeben. Außerdem können Sie auch in unserer Mailbox die neuesten Updates und Patches downloaden. Zusätzlich können Sie hier auch bestellen: 0221/7400000 (morgl), 0221/7400006 (abw). Unser Mehrerwerb im Internet Sie zahlen per Kreditkarte oder Vorkasse, wir liefern per Post: Versandmontent 4,90 DM oder per UPS: Versandmontent 9,90 DM. Falls Sie Buchbestellungsfähigkeit wünschen, beträgt der Versandmontent 9,90 DM bei Post. und 14,90 DM bei UPS-Versand. Als unsere Buchempfehlung von 1997: 200 Seiten als Versandmontentfrei unser Mehrerwerb im Internet Sie zahlen per Kreditkarte oder postweise Vorkasse, wir liefern per Post. Der Versandmontent beträgt in Europa: 20,- DM für Pakistan bzw. 25,- DM für Polen. Der Versandmontent außerhalb Europas beträgt 25,- DM für Pakistan. Kreditkartenzahlung: Wir akzeptieren die EUROCARD und VISA CARD. Das geben Sie bei der Bestellung an, gleichzeitig Ihre Kontonummer mitteilen (aus Datenschutzgründen) und die Bestellbestätigung sowie die Telefonnummer für ein Telefonat. Bei anderen Bestellungen ist unser Web Store über Sie dankend.



Direkt an der Küste einer postindustriellen, geheimnisvollen Hafenstadt treibt ein manischer Wissenschaftler auf einer heruntergekommenen Ölplattform sein Unwesen. Weil es ihm an einer lebenswichtigen Fähigkeit mangelt, altert er frühzeitig. Er kann nicht träumen. Deshalb lässt er von seinen Spießgesellen, einer Reihe unmenschlicher Cyclops, in der nahen Stadt Kinder entführen, um ihnen in seinem Labor ihre Träume zu stehlen und sie zu seinen eigenen zu machen. Als schließlich der kleine Adoptivbruder des Zirkus-Athleten One gekidnappt wird, beginnt sich die Geschichte zu entfalten. Während One sich auf die verzweifelte Suche begibt, trifft er eines Tages auf die kleine Miette. Die neunjährige Rotznase ist die Anführerin einer Gruppe von Waisenkindern, die wie kleine Widerstandskämpfer täglich aufs neue versuchen, in der kinderfeindlichen Erwachse-

nenwelt zu überleben. Das tapfere kleine Mädchen und der sanfte Riese ergänzen sich in den bevorstehenden Abenteuern gegenseitig. Mit Miettes Köpfchen und Ones Stärke fordern die beiden den verrückten Wissenschaftler heraus.

Pixelgenaue Suche

Die traurig-schöne Geschichte um Freundschaft und den Zauber von Kindheitsträumen und Erwachsenenphantasien erlebt man als Spieler aus der Sicht der kleinen Miette. Ähnlich *Alone in the Dark* oder *The Crow* steuert man das kleine Mädchen durch eine gerenderte Spielumgebung. Die einzelnen Locations werden dabei aus unterschiedlichen Kameraperspektiven eingefangen. Miette wird, wie alle anderen Charaktere und Gebrauchsobjekte, als dreidimensionale Polygonfigur je nach Perspektive auf die SVGA-Standbilder projiziert. Die Steuerung erfolgt über weni-

Die Stadt der verlorenen Kinder • Adventure

TRÄGE TRAGIK

Das französische Regie-Duo Jeunot und Caro schuf Anfang der Neunziger Jahre mit *Delicatessen* einen echten Kultfilm. Ihr zweites Werk, *Die Stadt der verlorenen Kinder*, war zwar weit weniger Klamauk, diente den beiden Traumfabrikanten aber wieder als Spielwiese grandioser Bildphantasien. *Psygnosis* hat versucht, diese in einem Adventure zu verarbeiten.



Zwischen den spielwichtigsten Aktionen und den einzelnen Kapiteln erzählen gerenderte Videosequenzen den Fortgang der Geschichte. Dabei wird wie hier, als der Wachmann die defekten Sicherungen eines Leuchtturms inspiziert, von der Spiel-Engine direkt in den Videoplayer geblendet.



Oftrnals erhlt man von anderen Personen wichtige Gegenstnde im Tausch. In einer kleinen Konversation gibt es meist deutliche Hinweise auf das gewnschte Tauschobjekt.

ge Tasten, die mit wenigen mglichen Aktionen belegt sind. Zum wichtigsten Spielbestandteil wird dabei das Auffinden von Gegenstnden, die in einem limitierten Inventory aufbewahrt werden und an der richtigen Stelle eingesetzt oder anderen Personen bergeben werden mssen. Die Konversationen verlaufen immer linear und ergeben meist Hinweise auf neue Objekte. Seinen Schwierigkeitsgrad bezieht die Stadt der verlorenen Kinder in erster Linie daraus, da Gegenstnde oft nur sehr schwer auffindbar sind. Erst wenn Miette unmittelbar davor

steht und ihre Augen darauf richtet, erscheint ein kleines Icon am Bildrand, und die Items knnen aufgenommen werden. Gerade bei den grozugigen Panorama-Einstellungen kann ein einzelner Pixel den Erfolg bedeuten. Zuweilen sind Objekte auch vllig verdeckt, so da man Miette feinsuberlichst durch die letzten Ecken steuern mu, um ja nichts zu bersehen. Auf Dauer ein mhsames Unterfangen, das den ohnehin trgen Spielablauf weiter in die Lnge zieht.

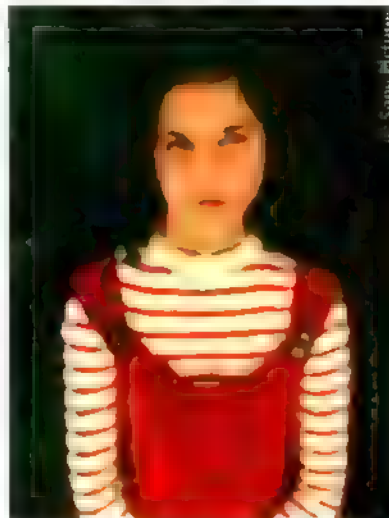
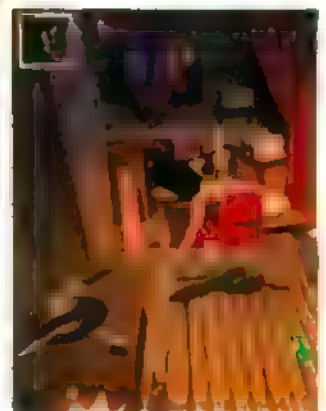
Ungewohnte Atmosphre

Denn auch in Sachen Optik und Faszination ist es den Englndern nicht ganz gelungen, die hohe Qualitt des Kinofilms in das Computerspiel zu bertragen. Die getragene musikalische Untermalung und die ruhige deutsche Sprachausgabe sind zwar prchtig gelungen, jedoch hemmen Miettes langsame und vorsichtige Bewegungen ein flssiges Spielgefhl. Psygnosis hat wohl versucht, dadurch noch mehr Ernsthaftigkeit zu erlangen. Wer sich jedoch auf die angesprochenen Schwchen einlt, erhlt immer noch eine anregende Geschichte, die in sehr schnen Bildern erzhlt wird und abgesehen von jeglichen Vergleichen mit Zelluloid-Vorbildern eine bisher unbekannte Spielatmosphre auf den PC zaubert.

Christian Mller



Besonders in den Panorama-Einstellungen lassen sich Gegenstnde schwer entdecken. Hier befindet sich unmittelbar vor Miette ein kleiner Metallstab. Erst wenn er im oberen rechten Bildeck erscheint, kann er aufgehoben werden.



Das Original und sein Polygon-Alter Ego: Die kleine Miette ist derzeit einer der unkonventionellsten Adventure-Charaktere.

KOMMENTAR



» Schade, da Psygnosis den Charme und den wundersamen Bildersturm des Leinwand-Vorbilds weitestgehend verspielt hat. Von den verrckten und abgefahrenen Kinobildern ist jedenfalls nicht viel briggeblieben. Dennoch ist die Stadt der verlorenen Kinder kein Mainstream-Adventure geworden und wendet sich mit dem eher bedchtigen Spielablauf auch an Gelegenheitsspieler und Neueinsteiger. rgerlich bleiben aber die vermeidbaren Schwchen im Gameplay, wenn etwa Gegenstnde kaum gefunden werden knnen, weil sie versteckt oder zu klein dargestellt sind. «

Mindestens: 486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Empfohlen: Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

Multiplayer: keine Multiplayeroption

Handbuch: deutsch

Technik: SVGA/SB

Sprache: englisch

CD/HD: 613 MB/45-500 MB

Hersteller: Psygnosis

Preis: ca. DM 100,-

82% 75% Adventure



Action
Ratse,
Strategie
Wirtschaft

» Wunderschn, aber trge, langatmig und zu kurz « 67

VERGLEICH
Psygnosis' Umsetzung des Kinofilms ist ein durchaus solides Abenteuer, das sich im oberen Mittelfeld plazieren kann. Zork Nemesis bleibt aber der ungekrnte Atmosphre-Knig der „etwas anderen“ Adventures, whrend sich das Kakerlaken-Spiel Bad Mojo durch tolle Puzzles und die unkonventionelle Spielfigur hervortut. Trotzdem ist Die Stadt der verlorenen Kinder ein Unikum: Ein echtes Adventure mit vergleichbarer Engine gab es bisher nicht.

Zork Nemesis	88%
Bad Mojo	84%
Die Stadt der verlorenen Kinder	72%
Versailles	70%
Lighthouse	68%

PC-Games

3D Pinball 2: Creep Night (dt.)	69,99
688i Hunter Killer (Win95 dt.)	79,99
9 - The Last Resort *	79,99
Ace Ventura (dt.) *	69,99
Addams Family Pinball *	79,99
Alterlife (dt.) *	89,99
AM-64D Longbow (dt.)	89,99
AM-64D Longbow Mission Disk	49,99
Alien Trilogy (dt.)	69,99
American Dream (dt.)	39,99
Amok (Win 95) *	79,99
Armored Fist 2 *	79,99
Asterix & Obelix *	59,99
A.T.F. Gold (Win 95 dt.) *	89,99
A.T.F. Mission Disk (dt.)	39,99
Atropolis 2097 (dt.) *	69,99
Baldies (dt.) *	69,99
Baphomets Fluch (dt.)	79,99
Batleuciser 3000 AD (dt.) *	69,99
Batleuciser 3000 AD (dt.) *	79,99
Betrayal in Antares	79,99
Bang Ltd Ed (dt.) incl. Tips+Tricks	49,99
Birthing * *	79,99
Bleifuss 2	59,99
Blood & Magic	79,99
Bot Soccer (dt.)	59,99
Bug	59,99
Bundesliga Manager '97 (dt.)	79,99
Chessmaster 5000 dt.	79,99
Civil War Generals (dt.)	79,99
Civilization 2 (dt.)	79,99
Civilization 2 Scenarios (dt.)	39,99
Cloze Combat	69,99
Clevedo (dt.)	79,99
C&C 1: Tiberiumkonflikt (dt.)	79,99
C&C 1: Tiberiumkonflikt (SVGA dt.) *	89,99
C&C 1 Mission: Ausnahmestand	29,99
C&C 2: Alarmstufe Rot (dt.)	89,99
Comanche 3 dt.	79,99
Conquest Deluxe (dt.) *	49,99
Conquest of the New World (dt.)	79,99
Creatures dt.	69,99
Crusader - No Regret (dt.)	69,99
Cyberstorm (dt.)	79,99
Daggerfall: Elder Scrolls 2 (dt.) *	89,99
Dawnlight Conflict (dt.)	79,99
Deadlock (dt.)	89,99
Death Rally *	59,99
Death Rally *	69,99
Der Planer 2 (dt.)	79,99
Der Planer 2 Mission Disk (dt.)	29,99
Der Produzent dt.	79,99
Descent to Undermountain *	79,99
Destiny (dt.)	79,99
Destruction Derby 2	79,99
Diablo	79,99
Die gr. Schlacht um Stichen (dt.) *	89,99
Die gr. Schlacht von Waterloo (dt.)	89,99
Die Siedler 2 (dt.)	89,99
Die Siedler 2 Mission Disk (dt.)	29,99
Discworld 2 (dt.)	89,99
Discworld 2 (dt.) *	69,99
Down in the Dumps (dt.)	79,99
Dragon Lore 2 (dt.)	79,99
DSF Fußballmanager (dt.) *	79,99
Dungeon Keeper (dt.) *	79,99
Ecstasia 2	79,99
Elizabeth (dt.)	89,99
Evidence (dt.)	79,99
Exhumed (dt.) *	79,99
F1 Manager 96 (dt.)	79,99
F22 Lightning 2 (dt.)	89,99
Fable (dt.)	AKTIONSPREIS 49,99
FIFA Soccer '97 (dt.)	79,99
Flottenmanöver	79,99

CD

Flying Corps (dt.) *	79,99
Formula 1 *	79,99
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	89,99
Funsoft Strategie: Ascendancy	59,99
Jagged Alliance: Kaiser Deluxe	79,99
Gene Wars (dt.)	89,99
G.Noma *	89,99
Golden Gate Killer (dt.)	69,99
Grand Prix Manager 2 (dt.)	89,99
Guns N' Garters (dt.) *	89,99
Hattrick Wins! (Karlton) *	79,99
Have a N.I.C.E. Day! (dt.)	79,99
Heart of Darkness *	59,99
Hexagon Kartell dt.	69,99
Holiday Islands dt.	89,99
Holmes 2: Rose Tattoo dt.	79,99
Hugo 4	69,99
Hunter Hunted (dt.)	79,99
M*A2 Abrams (dt.) *	99,99
Impenium Galactica *	89,99
Int. Tennis Open (Win95 dt.) *	79,99
Interstate 76 *	89,99
Into the Void (dt.) *	79,99
Iron & Blood *	79,99
Legend All 2 Deadly Games (dt.) *	79,99
KKND (dt.) *	59,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	79,99
Leisure Suit Larry 7 (dt.)	79,99
Lighthouse (dt.)	89,99
Links LS	89,99
Lords of the Realm 2 dt.	79,99
Lost Rites (dt.) *	49,99
Mad TV 2 (dt.)	79,99
Magic the Gathering *	89,99
Master of Orion 2 (dt.) *	89,99
M.A.X. (dt.)	79,99
Maax (dt.) *	79,99
McLaren at LeMans (dt.) *	89,99
McK *	79,99
Mechwarrior 2: Mercenaries (dt.)	89,99
Mega Pak Vol 5 Vol 6 (Koch)	79,99
Mephisto Genius 3.5 (Schach dt.)	89,99
Monster Truck Madness (dt.)	69,99
Monster Trucks *	79,99
MS Flight Simulator 6.0 (dt.)	89,99
MTV's Aeon Flux *	59,99
MTV's Slamscape *	59,99
Mutant Penguins (dt.) *	59,99
Myst (dt.)	69,99
Nascar Racing 2	79,99
NBA Full Court Press (dt.)	69,99
NBA Live '97 (dt.)	79,99
Need for Speed Special Ed (dt.)	89,99
Nemesis (Wizardry dt.) *	89,99
Nel Zone (dt.) *	69,99
NHL Hockey '97 (dt.)	75,99
Orion Burger	79,99
Pandora Akte (dt.)	79,99
Panzer Dragoon	79,99
Perfect Assassin (dt.) *	89,99
Perfect Grand Prix (F1 GP2 Erw.)	29,99
Phantasmagora 2	79,99
Pinball 97 *	89,99
Pinball Time Bomb *	59,99
Power Chess (dt.) *	89,99
Privateer 2 - The Darkening (dt.)	79,99
Project Paradise *	69,99
Puppen: Perlen und Pistolen (dt.)	69,99
Rally Racing 97 (dt.)	79,99
Rama: Rendezvous im Weltraum	79,99
Reigns of the Haunting	79,99
Ridge Racer *	54,99
Risiko (Win 95)	79,99
Road Rash (Win95)	69,99
Safecracker *	79,99
Schatten über Alva (ISA 3 dt.)	39,99
Schwechfahrt (dt.)	89,99
Sense World of Soccer 96/97	79,99
Sensible World of Soccer 96/97	59,99
Shining a dt.	79,99
Shattered Steel AKTIONSPREIS	49,99
Shine (dt.)	79,99
Silent Hunter (dt.)	79,99
Silent Hunter Patrol (dt.) *	29,99
Sim City 2000 Netzwerk (Win 95) *	99,99
Sim Collection: Sim City 2000	69,99
Sim Tower: Sim Isle	69,99
Sim Copter: Win 95	79,99
Sim Park *	59,99
Sonic CD	59,99
SPOR *	69,99
Star Control 3	79,99
StarCraft (dt.) *	89,99
Star General (dt.) Win 95	79,99
Star Trader (dt.) *	69,99

CD

Steel Panthers 2 (dt.) *	79,99
Super EF 2000 (Win 95 dt.)	84,99
Syndicate Wars (dt.)	79,99
Terminator: Skyline	69,99
TFX EF 2000 Special Edition (dt.)	89,99
Theme Hospital (dt.) *	79,99
The Simpsons *	59,99
Time Commander (dt.)	75,99
TimeLapse (dt.) *	69,99
Tomb Raider (dt.)	59,99
Toonstruck (dt.)	79,99
Tunnel B1 (dt.)	29,99
US Navy Fighters 97 (dt.)	89,99
Viking: Strategy of Ulm Conqu.	89,99
Virtua Cop	79,99
WarCraft 2: Exclusive Edition (dt.)	89,99
WarCraft 2: Expansion Pack	29,99
Warwind (dt.) Win 95	79,99
Wing Commander 4 (dt.)	79,99
Wipeout 2097 *	79,99
Wizardry Gold *	79,99
Worms Special Edition (dt.)	69,99
X Car *	79,99
Ya Zea	39,99
Z dt.	69,99
Zok: Cartoon Network (dt.) *	89,99
Zork Nemesis (dt.)	79,99
Zork Nemesis (dt.)	69,99

CD

North & South	9,99
Oldtimer (dt.)	19,99
Oscar	19,99
Repos (dt.)	19,99
Panzer General 2	29,99
PGA Tour Golf 486 (dt.)	29,99
Phantas Gold (dt.)	29,99
Pitfall - Mayan Adventure (dt.)	29,99
Pizza Connection (dt.)	19,99
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Prince of Persia Collection	29,99
Psycho Pinball (dt.)	29,99
Railroad Tycoon Deluxe (dt.)	29,99
ranSoccer (dt.)	29,99
ranTrainer 2 (dt.)	29,99
Rayman (dt.)	29,99
Russelsheim (dt.)	19,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Sim City 2000 (dt.)	19,99
Sim Isle (dt.)	29,99
Sim Tower (dt.)	39,99
Simon the Sorcerer 1 (dt.)	19,99
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	29,99
Space Quest 6 (dt.)	19,99
Star Crusader (dt.)	9,99
Star Trek TNG: A Final Unity (dt.)	39,99
Sleet Panthers (dt.)	29,99
Sink Commander	29,99
Syndicate Plus (dt.)	29,99
System Shock (dt.)	AKTIONSPREIS 19,99
Teamchef (dt.)	39,99
Theme Park (dt.)	29,99
Tiger	19,99
Transport Tycoon incl. World Editor	29,99
Top Gun - Fire At Will (dt.)	39,99
Tonnes Passage (dt.)	19,99
Ultima: The World 1+2 komplett	29,99
Under A Killing Moon (engl.)	29,99
US Navy Fighters (dt.)	29,99
Volgais (dt.)	35,99
WarCraft: Orcs & Humans (dt.)	25,99
Warhammer (dt.)	29,99
Werewolf vs. Comanche	39,99
Wing Commander 3 (dt.)	35,99
Winger Deluxe (dt.)	39,99
WipeOut & Novastorm komplett	29,99
Woodruff & Schnibbe of Az (dt.)	19,99
WWF Wrestlingmania	25,99
X Wing (incl. aller Zusatzdisks dt.)	39,99

CD

North & South	9,99
Oldtimer (dt.)	19,99
Oscar	19,99
Repos (dt.)	19,99
Panzer General 2	29,99
PGA Tour Golf 486 (dt.)	29,99
Phantas Gold (dt.)	29,99
Pitfall - Mayan Adventure (dt.)	29,99
Pizza Connection (dt.)	19,99
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Prince of Persia Collection	29,99
Psycho Pinball (dt.)	29,99
Railroad Tycoon Deluxe (dt.)	29,99
ranSoccer (dt.)	29,99
ranTrainer 2 (dt.)	29,99
Rayman (dt.)	29,99
Russelsheim (dt.)	19,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Sim City 2000 (dt.)	19,99
Sim Isle (dt.)	29,99
Sim Tower (dt.)	39,99
Simon the Sorcerer 1 (dt.)	19,99
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	29,99
Space Quest 6 (dt.)	19,99
Star Crusader (dt.)	9,99
Star Trek TNG: A Final Unity (dt.)	39,99
Sleet Panthers (dt.)	29,99
Sink Commander	29,99
Syndicate Plus (dt.)	29,99
System Shock (dt.)	AKTIONSPREIS 19,99
Teamchef (dt.)	39,99
Theme Park (dt.)	29,99
Tiger	19,99
Transport Tycoon incl. World Editor	29,99
Top Gun - Fire At Will (dt.)	39,99
Tonnes Passage (dt.)	19,99
Ultima: The World 1+2 komplett	29,99
Under A Killing Moon (engl.)	29,99
US Navy Fighters (dt.)	29,99
Volgais (dt.)	35,99
WarCraft: Orcs & Humans (dt.)	25,99
Warhammer (dt.)	29,99
Werewolf vs. Comanche	39,99
Wing Commander 3 (dt.)	35,99
Winger Deluxe (dt.)	39,99
WipeOut & Novastorm komplett	29,99
Woodruff & Schnibbe of Az (dt.)	19,99
WWF Wrestlingmania	25,99
X Wing (incl. aller Zusatzdisks dt.)	39,99

Multimedia-Zubehör

CD-ROM 8fach DE	199,99
Lautsprecher (2x80 Watt Netzteil)	99,99
Lautsprecher Yamaha YST M15	129,99
Logitech-Subwoofer-System	299,99
Soundblaster 16 Value IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	289,99
Yamaha QB 50 XG WaveTable	219,99
3 1/2" MF 2HD (10er Pack)	5,99

Joysticks

Atta Twin - Joystickweiche	39,99
CH Flightstick Pro	129,99
CH Pro Throttle	199,99
CH Virtual Pilot Pro	189,99
Gravis GamePad	39,99
Gravis GamePad Pro	59,99
Gravis Joystick Analog Pro Clear	39,99
Gravis Joystick Blackhawk	59,99
Logi Thunderpad	39,99
Logi WingMan Extreme	99,99
Logi WingMan Warrior	149,99
MS SideWinder Game Pad	69,99
MS SideWinder Pro joystick	99,99
Thrustmaster F-22 FLCS Pro Joystick	299,99
Thrustmaster Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Thrustmaster Grand Prix 1 (Lenkrad)	179,99
Thrustmaster Phaser Pad	99,99
Gamecard PC 2 Ports	39,99

Mäuse / Trackballs

Logi MouseMan 95	79,99
Logi MouseMan Cordless	119,99
Logi Pilot Mouse	49,99
Logi TrackMan Marble	139,99
MS Home Mouse	49,99
Yakumo Mouse	14,99

Lösungsbücher / Literatur

Kompletionsregeln zu fast allen Games	14,80
ersterer: Hier nur eine kleine Auswahl	
Baphomets Fluch	14,80
Civilization 2	14,80
Command & Conquer: Mission Disk	14,80
Das ultimative Lucas Arts-Buch	29,80
Die Siedler 2	14,80
Die Siedler 2 - 1111 Tipps & Tricks	29,99
Schummeln bei PC-Spielen	39,80
Simon the Sorcerer 1+2	14,80
Star Wars Technisches Handbuch	39,90
WarCraft 2	14,80
WarCraft 2 - Expansion Pack	14,80
Wing Commander 4	14,80
Zork Nemesis	14,80

Kaufvideos (VHS)

Apollo 13	29,99
Cujo	9,99
Full Metal Jacket	9,99
James Bond - Golden Eye	29,99
JFK - Taton Dallas	9,99
Loaded Weapon 1	9,99
Robin Hood (Ma Brooks)	9,99
Schalllos in Seattle	9,99
Zwei glorreiche Halunken	9,99

Sony Playstation

Grundgerät incl. Control Pad	399,99
Baphomets Fluch	89,99
Command & Conquer	109,99
Crusader - No Remorse *	89,99
Disruptor	79,99
NBA Live 97	89,99
NHL Hockey '97 (dt.) *	89,99
Tomb Raider	89,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Starter Pack 4 Edition 80 K dt.	16,99
Booster Pack 4 Edition 15 K dt.	5,49
Starter Pack Trugbilder 60 K dt.	16,99
Booster Pack Trugbilder 15 K dt.	5,49
Chronicles 12 K dt.	4,99
Fallen Empires 8 K dt.	2,99
Homelands 8 K dt.	2,99

Fan-Shop

Anstecker Logo Media Point	5,99
Anstecker Teufel Computer	5,00
Anstecker Teufel Forke	5,00
Anstecker Teufel Sprung	5,40
Geschenkbuch incl. vier Ansteckern	20,99
Modell-Bausatz Darth Vader	29,99
Modell-Bausatz Tie Fighter	29,99
Modell-Bausatz X-Wing	29,99



Wo Sie uns finden: Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

Media Point

Berlin - Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel. (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Lernastraße
Bus 144

Media Point

Berlin - Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel. (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr
Bus 170 181, 182

Media Point

Berlin - Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel. (030) 427 80 790
U-Bahn 5 Rth. Friedrichshain
Tram 20, 21 Borsigplatz

Media Point

Berlin - Spandau
Nonnendammallee 82
Tel. (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127 204

Media Point

Berlin - Tegel
Brunowstraße 10
Tel. (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222

Media Point

Hamburg - Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel. (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102

BRANDHEISS!

Sierra Collections

Jetzt wird gesammelt!

Aces Collection
Inca 1-2
Kings Quest 1-6
Larry 1-6
Police Quest 1-4
Quest for Glory 1-4
Space Quest 1-5

jede Komplett-Edition auf CD-ROM
zum absoluten Knallerpreis!

je 49,99

Aktuelle Software zu
teuflischen Preisen!

Fable
dt. CD-ROM

49,99

Shattered Steel
CD-ROM

49,99

Angebot solange der Vorrat reicht

Unser Tip des Monats:

Master of Orion 2

– Battle at Antares –

Greifen Sie mit Ihrer Zivilisation nach den Sternen!
Der zweite Teil bietet u.a. Multiplayer-Optionen für
bis zu acht Spielern, spektakuläre SVGA-Grafik uvm.

engl., CD-ROM

69,99

Sim Total!

Sim Copter

dt. CD-ROM *

75,99

Sim Park

dt. CD-ROM *

59,99

Sim Collection

Sim City 2000, Sim Isle, Sim Tower

Komplett-Edition dt. CD-ROM

69,99

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Fantasy
General

dt., CD-ROM

29,99

Panzer
General 2

CD-ROM

29,99

Megarace 2

dt. CD-ROM

29,99

Steel Panthers

dt. CD-ROM

29,99



Der Countdown läuft!

Nintendo 64

Nintendos neue Wunderkonsole

dt. PAL Version *

399,-

Super Mario 64

N64 *

99,99

Voraussichtlicher Liefertermin: 1.3.97
Vorbestellung ratsam

Daggerfall

– Elder Scrolls 2 –

Es gibt Reisen, die können Sie in keinem Reise-
büro buchen – Bethesda Softworks präsentieren
ihr neuestes Echtzeit 3D-Fantasy-Rollenspiel

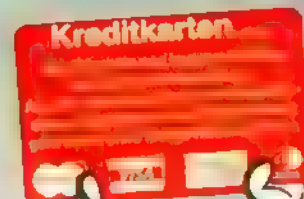
dt., CD-ROM * 69,99

K.K.N.D.

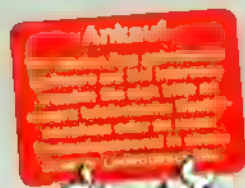
Der Strategie-Hammer von EA

dt. CD-ROM *

59,99



Kreditkarten



Media Point

Dortmund

Rheinische Straße 85
Tel. (0231) 914 25 24
Straßenbahn 404
Heinrichstraße

Media Point

Koblenz

Rizzastraße 44
Tel. (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9 10

Media Point

... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale

Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Personliche Annahme Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

Bei Drucklegung noch nicht erschienen: Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Nachnahme 9,99 DM + 1,- Post-NN-Gebühr – Kreditkarte 9,99 DM
Vorkasse 6,99 DM – ab 250,- DM Bestellwert im Versandkostenfrei.
Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM



DSF Fußball-Manager • WiSim

SPARMASSNAHME

Mittendrin statt nur dabei. Daß man mit Kicker-WiSims gut verdienen kann, hat auch Sierra offensichtlich erkannt. Rasch ein Programm aus dem Ärmel geschüttelt, das potente DSF-Signum lizenziert, und schon ist er da, der DSF Fußball-Manager. Was auf den ersten Blick wie ein klassischer Schnellschuß aussieht, entpuppt sich nach ein paar Stunden Spielzeit tatsächlich als Perle in harter Austern-Schale.

Der Einstieg ins Programm fällt zunächst ernüchternd aus. Ein simpler DOS-Text läßt Sie zwischen der deutschen, englischen und französischen Liga wählen, danach weist ein Textfeld darauf hin, daß bisher eben nur Software 2000 die Original-DFB-Lizenz besitzt. O-Ton: „Sollten Ähnlichkeiten zu existierenden Personen, Vereinen oder Handlungsweisen auftreten, so geschieht das rein zufällig.“ Aha, dann ist es wohl purer Zufall, daß z. B. bei



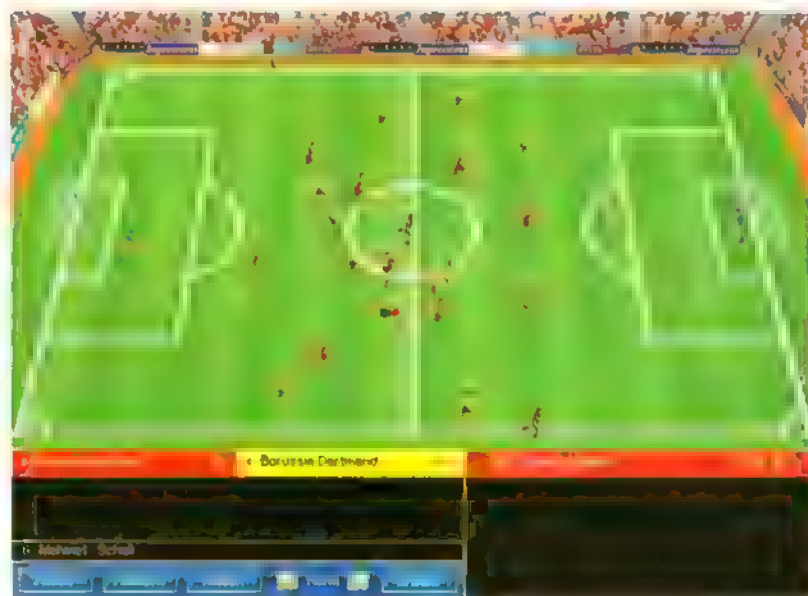
In der Umkleidekabine finden Sie auch den Taktik-Editor.

Borussia Dortmund die Herren Matthias Sommer oder Karlheinz Riedler beheimatet sind. Sie sehen, der Wiedererkennungswert scheint doch beträchtlich, wem das nicht reicht, dem liefert der vorhandene Editor ein Instrument zur Abhilfe. Nach dem Anfangsschock wird's leicht besser. Eine immerhin beschriftete Iconleiste, die vom Design her an Microsofts erste Datenbank-Versuche erinnert, verweist auf einen opulenten Funktionsumfang. Angefangen von den klassischen Features wie Transfermarkt, Werbung, Statistiken und Trainingslager bis hin zu schon gehobenen Gimmicks wie grafischer Stadionausbau, Talentsuch-System und Zeitungsanalysen beweist der Sierra-Manager Durchhaltevermögen. Zahlreiche Assistenten erleichtern zudem wirkungsvoll die Routine-Malochs des neuen Vereinsbosses. Sehr schön!



KOMMENTAR

»Ja, die blöden Icons und Grafiken entsprechen wirklich nicht dem gängigen Schönheits-Ideal einer modernen WiSim. Trotzdem bietet der DSF Fußball-Manager ein paar tolle Ideen an, die jedem anderen Konkurrenten ebenfalls gut zu Gesicht stehen würden. Dank des komfortablen Spielzug- und Taktik-Editors habe ich erstmals begriffen, warum ich mir den Spielablauf eines stinknormalen Popelspiels 'reinpfaffen sollte. Motivierend, wenn Ihre eigenen Kicker plötzlich genau so über das Feld hoppeln, wie Sie das vorher am Reißbrett geplant haben. Die Darstellung des Gebozles wurde meines Erachtens optimal gelöst. Die Kickerei gewinnt zwar auch nicht den Schönheitspreis, bleibt aber jederzeit nachvollziehbar, bietet Übersicht und zudem noch die Optionen Kick-Beschleunigung und Sofort-Ergebnis. Wer sich nicht an der mageren Optik stößt, bekommt mit Sierras Schnellschuß viel Spieltiefe für wenig Geld. «



Nicht schön, aber zweckmäßig! Die in Echtzeit berechnete Darstellung des Spielgeschehens überzeugt durch Übersicht und Realismus. Bei vorher erstellten Spielzügen folgen Ihre Kicker sogar sichtlich Ihren Anweisungen. Bisher ist so etwas einmalig!

Innen hui, außen pfui!

Wen die veraltete, aber immerhin recht fixe Benutzerführung nicht zum Betätigen des Reset-Knopfes veranlaßte, der darf mit zunehmender Spieldauer wachsende Sympathien für das häßliche Entlein entwickeln. Durch das individuelle Trainingssystem mit bis zu fünf Spezial-Coaches lassen sich z.B. die elf Eigenschaftswerte Ihres Fußvolkes sehr effizient steigern. Gut auch das Fax-System, das Sie vor Fehlentwicklungen Ihres Lederimperiums stets rechtzeitig warnt. Fast brillant: der Taktik- und Spielzug-Editor. Haarklein können Sie ausgewählten Akteuren Lauf- und Paßwege in bestimmten Spielsituationen vorgeben, Ihre weise geplanten Aktio-

nen werden dann beim nächsten Spiel auf dem Rasen umgesetzt, was Sie dank der übersichtlichen Spielgrafik sogar sehen können. Wirklich motivierend! Der DSF-Manager ist also echten Ball-Strategen durchaus zu empfehlen, obwohl Grafik und Sound nur mit viel Wohlwollen gerade noch als zweckmäßig bezeichnet werden können.

Christian Bigge



Der grafische Stadionausbau zeigt alle Vereinsanlagen.

Mindestens: 486DX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Empfohlen: 486DX4/100, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Multiplayer: Bis zu 8 Spieler an einem PC

Handbuch: deutsch

Technik: SVGA, SB

Sprache: deutsch

CD/HD: 98 MB/23 MB

Hersteller: Sierra

Preis: ca. DM 30,-

Grafik: 48% Sound: 25% Genre: WiSim



Action ■
Ratse. ■
Strategie ■
Wirtschaft ■

» Für Taktiker und Strategen nicht uninteressant «

Hasta la vista, Baby!

Die Panzerketten rasseln

wieder. In Steel Panthers II

rollen die stählernen Ungetüme weiter – raus aus dem

II. Weltkrieg des Vorgängers Steel Panthers und rein in reale oder fiktive Schlachten zwischen 1950 und 1999.

Ob 1991 im Golfkrieg bei der Schlacht um Kuwait oder 1999 beim fiktiven Schlagabtausch zwischen den USA und Japan um Okinawa: Es kommt auf Deine Taktik an. Schmeiß alles

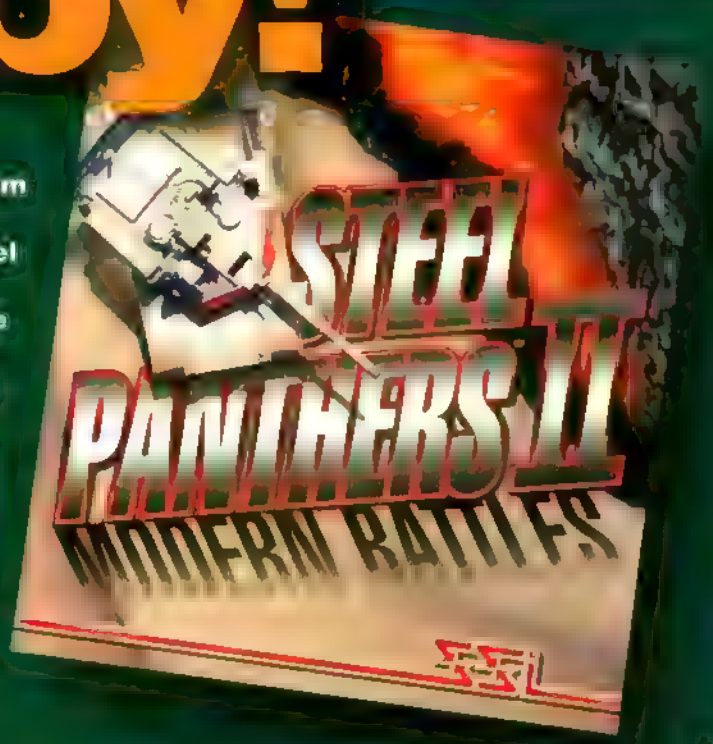
in den Kampf, was Du hast! Fordere Luftunterstützung an, wenn's brenzlig wird. Und denk immer daran, Du sitzt

ständig auf einem rollenden Pulverfaß!

Erhältlich für DOS.



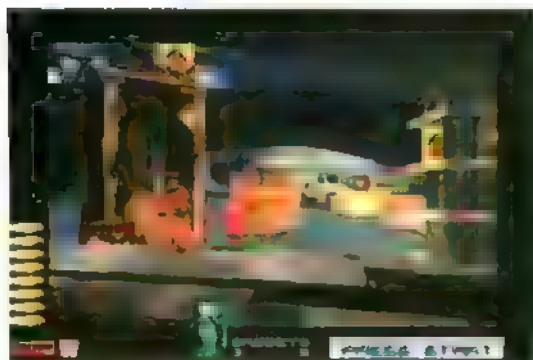
© 1995 - Strategic Simulations, Inc. Alle Rechte vorbehalten



MINDSCAPE

AREA 51

Midways Konvertierung eines Spielhallenautomaten von Atari geht von der Richtigkeit des Roswell-Dokuments aus.



Die recht rasanten Videofahrten durch die infizierte Basis werden durch die grobkörnige Grafik und den tumben Spielverlauf gehörig ausgebremst.

Der weltberühmte Schwarzweiß-Film aus den 50er Jahren zeigt, wie angeblich eine außerirdische Lebensform seziert wird. Zuvor soll westlich von Las Vegas ein UFO notgelandet sein. Das militärische Sperrgebiet ist seitdem unter dem Namen Area 51 bekannt. Im gleichnamigen FMV-Shooter sind auf dieser militärischen Basis geheime Forschungsprojekte mit Alien-DNS schiefgegangen. Das fremde Erbgut nistet sich in menschlichen Wirtskörpern ein und mutiert in drei Stufen zu seiner wahren Gestalt. Als Kommandant einer Spezialeinheit ist es Ihre Aufgabe, alles Infizierte zu vernichten und das Alienwrack ausfindig zu machen. Dies geschieht mittels Kamerafahrten quer über das gerenderte militärische Gelände und durch die Forschungsgebäude. Mittels Mauszeiger nimmt man alle eingeblendeten Alien-Mutanten ins Visier. Die linke Taste dient dem Abfeuern, die rech-

te dem Nachladen der Schusswaffe. Unterwegs wird die eigene Bewaffnung über Power-Ups und Munitionskisten aufgewertet. Die eintönige Ballerei kennt keinerlei Abwechslung im Spielverlauf und ist zudem in extrem pixeliger VGA-Darstellung ausgeführt. Lediglich einige rasante Perspektive-Schwenks sind sehenswert.

Christian Müller

Mindestens:	Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA, SB		
Handbuch:	englisch	Multiplayer: keine Multiplayer-Option	
Sprache:	deutsch	CD/HD: 33 MB/1 MB	
Hersteller:	Midway	Preis: ca. DM 40,-	
Grafik:	45%	Sound:	40%
Genre: Action			
40%			
» Pixel-Jagd per Mausklick und Kamera «			

L.A. BLASTER

Panzer Dragoon ultralight! Mit L.A. Blaster führen Cryo und CDV das PC-Shoot 'em Up zurück auf allerfinsterstes Amiga-Niveau.



Die drachenähnlichen Gebilde erinnern Action-Fans mit Wehmut an Panzer Dragoon.

Mit sechs Fahrzeugen bereisen Sie sechs vorberechnete Strecken und schießen auf alles, was sich bewegt. Die Gegner werden von Ihren Guns oder Raketen dabei fast automatisch ins Visier genommen, umgekehrt gilt das allerdings genauso. Daher ist es auch nicht leicht, unbeschadet den Endgegner eines jeden Levels zu erreichen. Mit zahlreichen Power-Ups können Sie Ihr Vehikel für das harte Straßenleben rüsten, dann heißt es lediglich ausweichen und ballern, was der Joystick hergibt. Das Ganze schaut zwar mit 640 x 480 Bildpunkten und TrueColour-Grafik nicht mehr ganz so peinlich aus wie in der VGA-Auflösung, ist aber ungefähr so abwechslungsreich wie die zwölfte Wiederho-

lung von Dallas. Die abstruse Hintergrund-story gibt selbst Masochisten den Rest. Original-Packungstext: „Nolan und seine Lieutenants haben sich als Menschen verkleidet, um L.A. unter Kontrolle zu bringen. Sie fahren mit Autos, Lastern und bizarren Maschinen. Eine gewaltige Plage.“ Wie wahr!

Christian Bigge

Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 100, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA, SVGA, SB, CD Audio		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer: keine Multiplayer-Option	
Sprache:	deutsch	CD/HD: 507 MB/34 MB	
Hersteller:	Cryo	Preis: ca. DM 50,-	
Grafik:	33%	Sound:	46%
Genre: Rennspiel/Action			
25%			
» 3 Schritte: installieren, wundern und weg! «			

SLAMTILT

Auf dem Amiga feierte Slamtillt einen wahren Siegeszug. Die PC-Konvertierung hat es jedoch mit anderen Kalibern aufzunehmen.



Alle vier Tische sind durch das klassische Layout mit Rampen, Zusatzflippern und Lockfallen für den Multiball gekennzeichnet.

Seit 21st's „Urflipper“ Pinball Dreams haben die Engländer mit einigen Variationen (Absolute Pinball, Total Pinball 3D) experimentiert, kehren hier aber zur konventionellen, scrollenden Vogelperspektive zurück. Diese Optik bietet zwar die beste Übersicht, kann aber mit den hochgezuchteten 3D-Darstellungen von Empires Pinball The Web oder Maxis Pinball 95 in Sachen Simulation nicht konkurrieren. Immerhin bietet Slamtillt neben Standard-SVGA noch eine Auflösung von 800x600 Bildpunkten an, die fast das gesamte Ausmaß eines Flippers auf den Monitor bannt. Die vier Tische zu den Themen Auto, Pirat, Weltraum und Horror sind übersichtlich gestaltet und mit etlichen Rampen, Zusatzflippern im oberen Tischbe-

reich, Lockfallen für Multiball, kleinen Video-Bonusspielen in der LED-Anzeige und natürlich „Rütteltasten“ ausgestattet. Was alle 21st-Flipper bisher ausgezeichnet hat, verhilft auch Slamtillt trotz der wenig spektakulären Tischlayouts zu Spielspaß. Kaum eine andere Simulation verfügt über eine derart realistische Ballphysik. Der beste 21st-Flipper seit langem.

Christian Müller

Mindestens:	Pentium 75, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win 95		
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB		
Handbuch:	englisch	Multiplayer: 8 Spieler an einem PC	
Sprache:	englisch	CD/HD: 33 MB, 7 MB	
Hersteller:	21st Century	Preis: ca. DM 80,-	
Grafik:	75%	Sound:	71%
Genre: Action			
72%			
» Unspektakuläre Flipper mit toller Ballphysik «			

Magic: The Gathering: Battlemage • Kartenspiel DER 2. MANN

Skat, Schafkopf und wie sie alle heißen sind längst nicht mehr gefragt. Die heutigen Zocker bevorzugen „Trading Cards“ und geben Hunderte von Mark aus, um ihre sog. Decks zu vervollkommen. Da fällt ein Computerspiel mit gleichem Hintergrund für nur DM 100,- weit weniger ins Gewicht, oder?



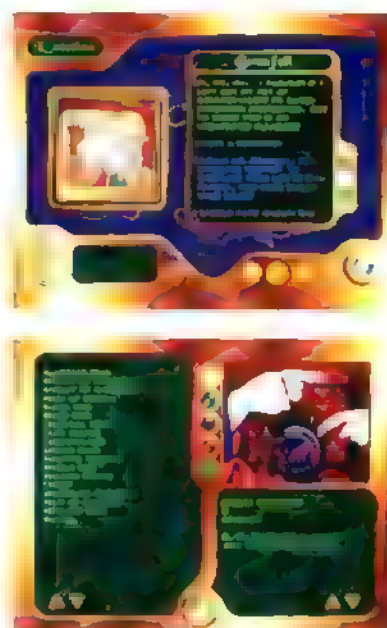
Im Duel-Modus spielen Sie Ihre Karten gegen Ihren Kontrahenten aus. Jeder einzelne Effekt wird grafisch dargestellt. Beschworene Kreaturen laufen so zum Gegner und schwächen ihn.

Die Firma „Wizards of the Coast“ war selbst ganz über den enormen Erfolg ihres neuen Kartenspiels überrascht. Innerhalb von zwei bis drei Jahren breiteten sich Spielkarten und passionierte Zocker erst in USA und schließlich in Europa aus. Mittlerweile müssen die Karten in der größten Spezialdruckerei der Welt hergestellt werden, um die Nachfrage zu befriedigen. Das Ganze wird dann mit allen möglichen Accessoires für viel Geld in den kleineren Fantasy- und SF-Geschäften verkauft. Karten werden je nach Häufigkeit natürlich auch

zwischen den Spielern gehandelt und getauscht. Einige Karten sind so selten, daß da schon ein „Blauer“ über den Tisch wandert...

Lizenz zum Spielen

Wann immer ein Thema sowieso schon besonders viele potentielle Kunden anspricht, beginnt das typische Lizenzgeschäft. Sei es nun Star Wars, Star Trek, Fußball oder Hockey, das Lizenzgeschäft boomt. In diesem Fall wurden Lizenzen an Acclaim und MicroProse verkauft. Beiden ist es damit erlaubt, die Originalkarten mit zugehörigen Grafiken abzubilden,



Im Kampagnenmodus werden durch korrekte Antworten Länder erobert (oben). Unten das Archiv.

sowie das Regelwerk zu kopieren. So werden Sie in einer der nächsten Ausgaben auch einen Test über das Spiel von MicroProse vorfinden.

Magic Friend

In Magic: The Gathering gibt es unterschiedliche Bereiche der Magie, die von den Erzmagiern aus dem Land gewonnen wird. Battlemage erlaubt Ihnen, ein einzelnes Duell gegen den Computer oder

mit Netzwerk bzw. Modem gegen einen anderen Spieler auszutragen. Alternativ dürfen Sie auch eine Kampagne starten, die einige weitere Features enthält. Im Land Corondor treffen die sechs mächtigsten Zauberer nun aufeinander, mit dem Ziel, das Land zu unterwerfen. Jeder besitzt am Anfang nur ein Territorium, das ihm Steuern und magische Energie zuführt. Weitere Länder, Geld und Artefakte lassen sich rundenbasiert erobern. Dazu klickt man einfach auf ein benachbartes Land, und ein lustiges Frage- und Antwortspiel beginnt. Richtige Antworten entscheiden dabei über Sieg oder Niederlage, das Ganze hat mit dem Kartenspiel relativ wenig gemein. In einigen Fällen, zum Beispiel wenn das Stammland eines anderen Magiers angegriffen wird, kommt es zum magischen Duell.

Zauber-Repertoire

Wie im richtigen Kartenspiel besitzen die Kontrahenten jeweils ein Deck, das nach den nicht so einfachen Regeln von Magic: The Gathering in Echtzeit ausgespielt wird. Das Computerspiel sorgt für die dazu passende Grafik. Wird beispielsweise ein Feuerball beschwört, können Sie zusehen, wie dieser auf den Gegner zufliegt und ihn wertvoller Kräfte beraubt. Taktik und verfügbare Karten filtern so den Gewinner der Schlacht heraus. Der Haken hierbei: wer noch nie Magic: The Gathering gespielt hat, ist absolut chancenlos. Die endgültige deutsche Version von Acclaims Battlemage soll aber Tutorial und Online-Hilfe enthalten, die auch die Grundzüge des Spiels verständlich erklären.

Alexander Geltenpoth



KOMMENTAR

» Technisch ist Magic: The Gathering von Acclaim für die Umsetzung eines Kartenspiels durchaus gelungen. Grafik und Sound sind abwechslungsreich und spielspaßfördernd. Wer sich aber mit dem Originalkartenspiel nicht auskennt, hat guten Grund argwöhnisch zu sein. Es ist und bleibt eben ein Kartenspiel, trotz einiger netter Features. Passionierte Magic-Spieler werden sich schon eher erfreuen können, zumal auch ein Archiv mit allen verfügbaren Karten in der Computerumsetzung (ca. 200) enthalten ist. «

Mindestens: Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95

Empfohlen: Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Multiplayer: 2 Sp. Netzwerk, Modem

Handbuch: deutsch

Technik: SVGA, SB

Sprache: deutsch

CD/HD: 110 MB/80 MB

Hersteller: Acclaim

Preis: ca. DM 100,-

Grafik: 70% Sound: 68% Genre: Kartenspiel



» Umsetzung des erfolgreichen Kartenspiels mit Extras «

$$\begin{pmatrix} 0 & 61 & 84 \\ 6 & 27 & 88 \end{pmatrix}$$

Entertainment
Computer- & Videospiele Versand
...online with the future

Generation X
63505 Langenselbold
Hanauerstraße 26
Öffnungszeiten: Mo-Fr 10-20 h, Sa 10-16 h

PREISWERT!

Indiana Jones 4

The Fighter	DV 4,95
Timberjase	DV 69,95
Tomb Raider	
DA 66,95	
Toonetruck	DV 69,95
Trophy Bass 2 (WIN 95)	DV 69,95
Tunnel B1	DV 79,95
Underpressure	DA*73,95
US Navy Fighter 97 (WIN 95)	DV 79,95
Versailles 1685	DV 69,95
Viking The Strategy Conquest	DV*64,95
Virtus Cop	DA 69,95
Virtual Fighter (WIN 95)	DA 69,95
Virtual Chess (WIN 95)	DV*73,95
Warcraft 2 Enh. Edit. (WIN)	DV 79,95
Warcraft 2 Expansion Pack	DV 29,95
Werewolf	DV 69,95
WipEout 2007	DA*69,95
Wizards Gold	DV*69,95
Wizards Reinforcements	DV 34,95
Worms Special Edition	DV 69,95
WWF In Your House	DV 64,95
X Car	DV*69,95
Yatze	DV 39,95
Z	DV 69,95
Z Director's Cut	DV 19,95
Zon-breville	DV*69,95
Zork Nemesis (WIN 95)	DV 74,95
ZPC	DV*64,95

Wir führen auch Sony PSX-Spiele!

MAGIC PRESHITS!

3-D Ultra Pinball 1	DV*24.9
7th Guest	DA 21.9
Alone in the Dark 1	DV 24.9
America 1861 1865	DV*24.9
Armored Fist	DV 34.9
A-Train	DV*21.9
Batman Forever	DV 24.9
Battle Beast	DV 26.9
Bermuda Syndrome	DA 25.9
Bling Limited Edition	DV 44.8
Burke's Classic	DV 29.9
Buena Vista Manager Proless	DV 19.9
Busting Stee 4	DA 34.9
Caesar 1	DV 24.9
Caesar 2	DV 49.9
Chewy Escape from F5	DV 34.9
Christof Columbus	DV 19.9
Civilization 1	DV 24.9
Colonisation	DV 24.9
Comanche & Missions	DV 39.9
Creature Shock	DA 21.9
Crusader Classics	DA*29.9

Sensible World of Soccer 96 97	DA	62 95
Sentient	DV	69.95
Shannara	DV	69 95
Sherlock Holmes 2-Gelheimis	DV	74 95
Shine	DV	79.95
Silent Hunter	DV	64 95
Silent Hunter Patrol CD	DV	29 95
Sim City 2000 Network Edition	DV	84.95
Sim City CD Collection	DV	84 95

Sim Golf	DV*69.95
Sim Park	DV*59.95
Sim Tunes	DV*54.95
Some CD	DA 54.95
Some & Knuckles Collection	DA*54.95
Some CD	DV*64.95
Speedster	DA*64.95
Spencer	DA* 3.95
Spirou (WIN 95)	DV*49.95
SPQR	DV*64.95
Star Control 2	DA 79.95
StarCraft (WIN)	DV*84.95
Star General (WIN 95)	DV 68.95
Star Trek Borg	DV* v
Star Trek DS9 Harbinger	DA 72.95
Star Trek Voyager Sim	DV 67.95
Star Wars Collection	DV 59.95
Steel Panthers 2	DV*74.95
Street Fighter The Movie	DV*64.95
Street Racer	DA* v
Super Front 2000 (WIN 95)	DV 79.95
Super Motocross Win	DA*64.95
Syndicate Wars	DV 68.95
Terrator Skynet	DA 67.95
The Divine Enemy Within	DV*54.95
The Dig	DV 69.95
The Neverhood Chronicle	DA 79.95
Theme Hospital	
• DV*74.95	

Theme Hospital
DV*74,95

Demonwynd	DA*89.95
Der P... 2	DV 69.35
Der Pfarrer 2 Missionen	DV 27.95
Destruction Derby 2 (WIN'95)	DA 69.95
Diablo	DV*74.95

Die Tante Dimension	DV 74,95
Die Truppe 2	DV 49,95
Die Pandora Akte	DV 74,95
Die Schimpfe	DV 64,95
Die Siedler 2	DV 69,95
Die Siedler 2 Mission-CD	
DV 29,95	
Die Stadt der verlorenen Kinder	DV 69,95
Discworld 2	DV 74,95

Die Tante Dimension	DV 74,95
Die Truppe 2	DV 49,95
Die Pandora Akte	DV 74,95
Die Schimpfe	DV 64,95
Die Siedler 2	DV 69,95
Die Siedler 2 Mission-CD	
DV 29,95	
Die Stadt der verlorenen Kinder	DV 69,95
Discworld 2	DV 74,95

Der Versand erfolgt per Nachnahme. Jähr 9,90 € DM 7. Mit jedem Bestellpostfach. DM 6,90. Ad. einen Warenwert von DM 750. haben ein versandkostenloses A.

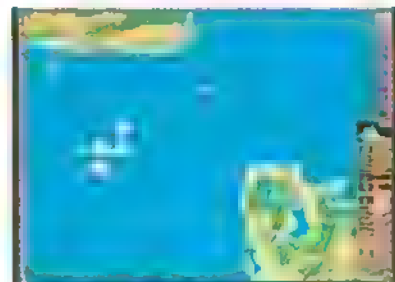
Admiral Sea Battles • Strategie

KIEL HOLEN

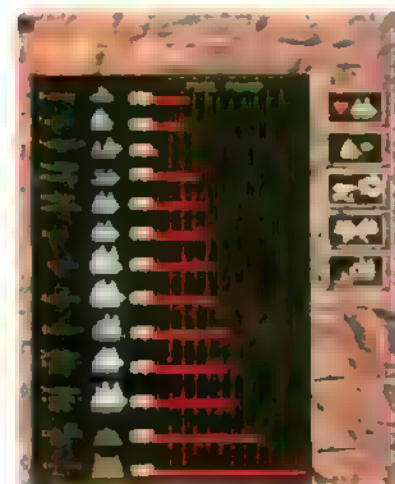
Nach Pirates! gab es nie wieder ein Spiel dieser Art, das ähnlich innovativ, spielbar und kurzweilig war. Age of Sail war ein Versuch, die Seeschlachten möglichst realistisch in Echtzeit darzustellen. Auf einem ganz anderen Weg will Admiral Sea Battles das Flair dieser Zeit einfangen.



Die goldenen Sternchen zeigen an, wie weit das aktivierte Schiff in dieser Runde fahren kann. Oben die Windrose mit Wetterbericht.



Die feindliche Fregatte wird auf den Meeresgrund geschossen.



Jeder Schiffstyp verfügt über eine unterschiedliche Feuerkraft.



In Häfen können neue Schiffe für erobertes Gold gebaut werden.

Historisch ist Admiral Sea Battles gänzlich uninteressant. Es bestehen keinerlei Zusammenhänge zwischen den drei Kampagnen und geschichtlichen Vorkommnissen. Nicht einmal die feindlichen Gruppierungen wurden näher definiert, sondern gehören einfach dem Roten bzw. Grünen Kreuz an. Dafür wurde auf eine realistische Darstellung der einzelnen Schiffstypen verstärkt Wert gelegt. Vom kleinen Transportschiff bis zum Kriegsschiff mit drei Kanonendecks, insgesamt elf verschiedene Arten, ist alles vertreten. Neben unterschiedlicher Grafik differenzieren sich die einzelnen Wasserfahrzeuge durch Feuerkraft, Reichweite, Geschwindigkeit zu jeder Windstärke und Stärke beim Entern. Neben den Nußschalen spielen befestigte Forts und Häfen eine wichtige Rolle. Alle größeren Schiffe können beispielsweise ei-

nen Hafen erbauen, der dann wiederum neue Schiffe produziert. Jede dieser Aktionen kostet natürlich Geld, das man nur durch erfolgreiche Missionsabschlüsse erhält. Wer also schon den ersten Auftrag nur noch gerade so bewältigt, hat im nächsten schon extrem schlechte Karten, und der dritte wird vielleicht schon ganz unmöglich. Leider gibt es überhaupt keine Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad zu verändern.

Mangelware

Rundenbasierende Strategiespiele haben für gewöhnlich den Vorzug, komplexer zu sein und den Spieler mit komplizierten Überlegungen zu fordern anstatt mit hektischer Action. Genau in diesem Punkt scheitert Admiral Sea Battles. Zum einen liegen dem Spiel quadratische Felder zugrunde, wodurch Einschätzung der Feuerreichweite und Bewegung der feindlichen

Schiffe schwierig wird. Zum anderen ist Windstärke und Richtung ein so extremer Zufallsfaktor, der jede Planung auf einen Schlag zunichte machen kann. Häufiges Abspeichern und Laden ist die einzige Möglichkeit, dem zu entgehen. In den Gefechten selbst spielt dafür Glück nur eine untergeordnete Rolle. Je nach Erfahrung der Crew ist die Chance auf eine volle Breitseite oder Entern des Gegners mehr oder weniger groß. Ebenfalls etwas unverständlich sind die Bauoptionen. Trotz ausreichender Finanzen können teilweise ohne ersichtlichen Grund keine Häfen oder Forts errichtet werden. Gerade in den späteren Szenarien sind diese aber für Reparaturen und Verstärkung wichtig. Grafik und Sound sind von durchschnittlicher

Qualität. Da helfen auch kleine Animationen wie auftauchende Wale oder rauchende Vulkane wenig.

Alexander Geltenpoth



KOMMENTAR

»Es sind schon einige gute Ansätze in Admiral Sea Battles. Allerdings fehlen extrem viele Features oder wurden nur unzulänglich integriert. Einstellbare Schwierigkeit, Fog of War, Anzeige der Schußreichweite, Hex-Felder statt Quadrate und Einblendung der Treffer- und Kaperchancen, um nur einige zu nennen. Kein Wunder also, daß Admiral Sea Battles sehr schnell eintönig wird. Etwas Spielspaß wird einzig und allein durch den Hintergrund gerettet, falls man ein Faible für diese Zeit hat.«

Mindestens: 486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95

Empfohlen: Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Multiplayer: 2 Spieler Netzwerk, Modem, Hotseat

Handwritten: english

Handwritten: SYGA 50

Sprache: englisch, leicht

CD/HD: 575 MB/100 MB

Hersteller: Mega Media

Preis: ca. DM 100,-

Graphik: 69%

Sound: 58%

Genre: Strategie

68%



- Action ■
- Rätsel ■
- Strategie ■
- Wirtschaft ■

» Aus strategischer Sicht gänzlich uninteressant «

S.P.Q.R.

Rom im Januar 205 A.D. Die Vestalinnen-Priesterin Sibylle sagt den Untergang der Stadt zum Ende des Jahres voraus. Ein Fremder namens Calamitus soll dafür verantwortlich sein.



Für SPQR wurde das Forum Romanum komplett gerendert und ist in Einzelbildern begehbar.

Als Assistent des Gelehrten Cornelius begibt man sich auf die Suche nach der wahren Identität der Bedrohung. Durch die Aufzeichnungen des Erfinders konzentriert sich die detektivistische Spurensuche schon bald auf fünf hochgestellte Persönlichkeiten des antiken Rom, und es scheint, daß sich hinter einer von ihnen der geheimnisvolle Calamitus verbirgt. GT Interactives Antike-Abenteuer ist ein Vertreter der Macromedia-Adventures. Man bewegt sich schrittweise aus der Ich-Perspektive über ein System von vernetzten Standpunkten durch gerenderte SVGA-Einzelbilder. Hin und wieder werden Bewegungen auch in einem kleinen Video gezeigt. Ort allen Geschehens ist das nachgebildete Forum Romanum mit all seinen Gebäuden, Tempeln und Triumphbögen. Rätsel werden über den Inhalt des Inventarys gelöst oder sind als Kombinations- oder Logik-Puzzles gestaltet. Neben

eintönigen Klängen, die kaum als Musik zu bezeichnen sind, gibt es keinerlei Konversation. Überhaupt scheint die Millionenstadt wie ausgestorben. Statt dessen muß man sich durch zahlreiche englische Texte kämpfen, um Rom vor dem Untergang zu bewahren. Immerhin erhält man eine atmosphärisch dicht gestrickte Geschichte.

Christian Müller

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Windows		
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
System:	SVGA/32		
Handbuch:	englisch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	englisch	CD/HD:	435 MB/2 MB
Hersteller:	GT Interactive	Preis:	ca. DM 80,-
Grafik:	55%	Sound:	20%
Genre: Adventure			

45%

» Zähes Abenteuer in antiker Atmosphäre «

Action ■
Rätsel ■
Strategie ■
Wirtschaft ■

THE RAVE SHUTTLE

Navigos kosmische Herausforderung wendet sich in erster Linie an alle, denen experimentelle Synthie-Klänge im Ambient- und Trance-Stil zusagen. Der Spieler begibt sich auf eine abgefahrene High-Tech- und Ethno-Reise durch das Techno-Universum. Bevor aber der Weg zu



Mit der virtuellen Bedienung der Drumpads kann man sich während eines galaktischen Konzerts in Space City viele Freunde machen.

den trendigen Locations wie der Space City oder dem Indianerplaneten frei wird, muß man sich als würdig erweisen, Commander des Rave Shuttles zu werden. Durch verschiedene kleine Puzzles erhält man Zugang zu unterschiedlichen Räumen und darf im Verlauf des Spiels im Space-Tonstudio aus verschiedenen Platten und CDs den ultimativen Track abmischen. Die Entwickler haben sich dafür einmal mehr des Multimedia-Autoren-Systems Macromedia bedient, mit dem gerenderte Standbilder, gezeichnete und bescheiden animierte Charaktere sowie Musik und Soundeffekte miteinander verbunden werden. Über den Mauspfel, der mit seiner Form anzeigt, ob Aktionen möglich sind, steuert man sich so durch das Raumschiff, die techno-verrückte Stadt oder den Ethno-Planeten. Unter dem Strich kann Rave

Shuttle in keiner Weise überzeugen und wirkt an vielen Stellen wie die Hausaufgabe eines Multimedia-Studenten. Unlogische Rätsel und viel zu wenige Locations fördern den Frust, wenn nach drei Stunden durchschnittlicher Spieldauer der Abspann läuft. Selbst die ansprechende Musik kann da wenig retten.

Christian Müller

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Windows		
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
System:	SVGA/32		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	deutsch	CD/HD:	435 MB/2 MB
Hersteller:	Navigo	Preis:	ca. DM 80,-
Grafik:	45%	Sound:	65%
Genre: Adventure			

40%

» Dürftiges Mode-Adventure im Techno-Outfit «

Action ■
Rätsel ■
Strategie ■
Wirtschaft ■

WAR DIARY

Was so einzigartig mit Dune 2 und Warcraft begann, ist heute das begehrteste Genre. Warcraft 2, Z und Command & Conquer 2 haben aber die Meßlatte mittlerweile sehr hoch



Ein Bauer arbeitet in der Schmiede und stellt Eisen her. Die Pixelhaufen rechts sind zwei Schwertkämpfer und drei Bogenschützen.

gesetzt. Kaum ein anderes Echtzeit-Strategie-Spiel kann damit konkurrieren. Aber zumindest versuchen sollten es die anderen Software-Entwickler, und nicht nur Blizzard und Westwood. War Diary ist ein ziemlich billiger Abklatsch von Warcraft 1. Als Spieler müssen Sie mit VGA-Grafik und mittelmäßigen Soundeffekten zufrieden sein. Auf eine Sprachausgabe wurde ganz verzichtet. Als Rohstoffe dienen Getreide, Holz und Eisen, die sich gegen Gold eintauschen lassen. Ähnlich wie bei Warcraft gibt es Magier, die in der Nacht Geister erschaffen können. Während des Spiels gibt es den Tag-Nacht-Wechsel sowie unterschiedliche Wetterverhältnisse zu sehen, die aber keine weitere Auswirkung haben. Trans-

porter und Kanonenboote stellen die zwei Schiffstypen dar. Einige innovative Neuheiten fanden sich dann aber doch. Jede Spielfigur kann ihren Rang und damit ihre Fähigkeiten verbessern. Außerdem nutzen sich die Waffen der Figuren langsam ab und müssen ständig nachproduziert werden. Trotz dieser netten Ideen ist War Diary nicht mehr zeitgemäß.

Alexander Geltenpoth

Mindestens:	486er, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
System:	SVGA/32		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	deutsch	CD/HD:	175 MB, 0 MB
Hersteller:	CDV	Preis:	ca. DM 50,-
Grafik:	40%	Sound:	60%
Genre: Strategie			

50%

» Spartanischer Aufbau einer Blizzard-Idee «

Action ■
Rätsel ■
Strategie ■
Wirtschaft ■

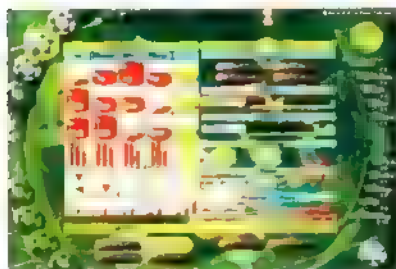
Bundesliga Manager 97 • WiSim

VERLÄNGERUNG

Kaum ein Spiel hat in den letzten Jahren derart Wellen geschlagen wie die 97er-Version des Bundesliga Managers. Dem vorschnellen Release folgte die Katastrophe. Zahlreiche Programmteile funktionierten nicht, unzählige Kunden fühlten sich getäuscht. Die auf den Fuß folgende Entschuldigung der Eutiner - Sie wissen schon, die mit dem vertauschten Master - konnte auch nicht mehr viel retten. PC Action reagierte und bewertete das Kicker-Drama in der Ausgabe 12/96 mit 65%. Jetzt folgt die Rehabilitierung!

PC ACTION

Wir hatten Gelegenheit, die mittlerweile erhältliche Version 1.3 (Update auf der Cover CD-ROM) zu testen, und siehe da - das vormals häßliche Entlein mutierte zum stolzen Schwan. Beinahe alle störenden



Jugendspieler können noch immer fast beliebig oft umsonst rekrutiert werden und für volle Kassen durch Transfers sorgen.

Bugs wurden beseitigt, der BM 97 zeigt endlich sein wahres Gesicht. Dieses vermag auch zeitweilig entnervten Spieltestern ein Lächeln abringen, der „neue“ BM 97 erzeugt endlich das, wofür er programmiert wurde - Spielspaß! Bereits mit dem Update 1.2 sorgten die Eutiner für erste Entwarnung. Endlich funktionierte der Stadionausbau, der Laden-Button des Hauptmenüs war plötzlich wieder da, WM- und UI-Cup erfüllten die an sie gestellten Anforderungen und der Aufstellungs-Bildschirm wurde überarbeitet. Auch die zahlreichen Automatik-Funktionen erleichterten endlich das Managerleben.



Na ja, hier konnte S2000 wohl nichts mehr machen. Die teilweise falschen Kommentare reizen häufig die Lachmuskeln. Abschaltbar!

PC ACTION 3/97



Prima! Das Programm merkt sich jetzt auch, auf welcher Position ein Auswechselspieler vormals eingesetzt war.

Jetzt klappt's auch mit dem Nachbarn

Jetzt widmete sich Software 2000 noch einmal den Datenbanken. Mit Erfolg, sogar Sean Dundee wird bei den Eutinern jetzt als Deutscher geführt. Leider sorgt der Trick mit dem An- und Verkauf von Jugendspielern noch immer für gefüllte Vereinskassen, das Alter der Spieler wurde aber angeblich bewußt nach unten korrigiert, um die vorzeitige Ausdünnung des Kaders durch Frührentner gering zu halten. Bei den 3D-Szenen passiert es allerdings immer noch, daß ein falscher Kommentar zur falschen Zeit die Galle hochkochen läßt. Egal, spätestens nach vier Saisons schaltet jeder Möchtegern-Hoeneß sowie so auf Schnelldurchlauf.

Christian Bigge



KOMMENTAR

» Warum nicht gleich so? Dank der vorliegenden 1.3-Version können auch wir endlich grünes Licht geben. Schalten Sie das Flutlicht wieder ein, werfen Sie die Rasenheizung an. Jetzt, da alle wichtigen Programmteile zu einer funktionierenden Einheit verschmelzen, führt für Fußball-Fans am BM 97 kaum ein Weg vorbei. Die Optionsvielfalt, die gelungene Benutzerführung und die ausgefeilte Optik sorgen für monatelangen Spielspaß. Kaum ein Programm kann so etwas bieten. Wenn Sie also nicht auf Hattrick Wins! von Ikarion warten wollen, können Sie bedenkenlos zugreifen. Achten Sie aber darauf, auch wirklich die Version 1.3 zu erwischen. «

Mindestens: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Empfohlen: Pentium 100, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

Multiplayer: 4 Spieler an einem PC

Handbuch: deutsch

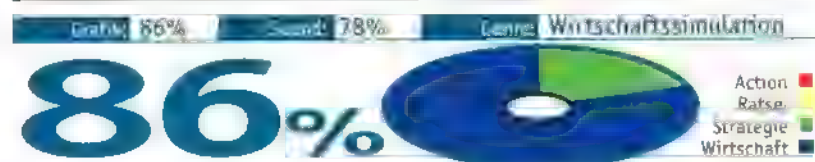
Technik: SVGA, SB/GM, CD-Audio

Sprache: deutsch

CD/HD: 577 MB/65 - 293 MB

Hersteller: Software 2000

Preis: ca. DM 90,-



» Nach der Formkrise nun die Nr. 1! Was macht Ikarion? «



MLC - Hard & Software

02841-94260

Im Ring 29, 47445 Moers
Fax: 02841 - 942623
Handelanfragen erwünscht!

PC CDROM GAMES

The Last Resort	74 95
A 10 Cuba	67 95
Aces of the Deep	48 95
Aces over Europe	19 90
Afterlife dl	74 95
AH-64 Longbow	77 95
Airbus II Windows 95 II	74 95
Alien Trilogy	79 95
Alone in the Dark 1	24 95
Alphastorm	98 95
Amor of Dawn	69 00
Area 51 Win95	74 95
Armored Fleet 2 III	77 95
ATF (Adv T) Fighters	77 95
Baku Baku Animal	54 95
Baphomet's Fluch	74 95
Battle Cruiser 3000 AD	59 95
Badiam	72 95
Bing	44 95
Bam Machinehead	69 95
Be Fuss 2	57 95
Blood & Magic AD&D II	79 95
Bundesliga M. 97 V1 2	69 95
Cesar II	78 00
Chronical of the Sword	72 95
Civilisation 2	74 95
Comanche 3 II/III	77 95

PC CDROM GAMES

Formel 1 II/III	79 95
Frankenstein	29 95
G-Nome	67 95
Gex	67 95
GP2 Fahrtraining	24 95
Have a NICE Day	59 95
Helibender	74 95
Hexen	49 00
Hexen Win'95	69 95
Hugo 4	64 95
Indy Car II Win95	74 00
Iron & Blood II	74 95
Iron Man XO	64 95
Jagged Alliance	29 95
Jagged Alliance 2 ev	74 95
Jagged Alliance 2 dt II/III	74 95
Kick Off 96	39 95
Krazy Ivan II	74 95
Kyrandia 3 White Label	19 95
Lands of Lore 2 II/III	89 95
Larry Collection 1-6	79 00
Lemmings Bundle	29 00
Lighthouse dl	89 95
Little Big Adventure	29 95
Lost Eden	19 95
Lost Vikings 2 III	64 95
Lucas Arts Classics Adv	39 95
Mad TV 2	74 95
Magic Carpet Plus (Classic)	29 95
Magic the Gathering	89 95
Marble Drop	37 95
Marlin Racing	29 00
Master of Orion 2 III	79 95
MAX	79 95
MDK II/III	89 95
MechWarrior 2 S.E.	79 00
MechWarrior 2 Exp. Pack	89 95
MechWarrior 2 Mercenaries	84 95
Mega Malhe Blaster	69 95
Megarace 2	29 95
Microsoft Fußball	67 95
Microsoft Golf 3	67 95
Monopoly	59 95
Monster Trucks II	74 95
Monster Trucks Madness	74 95
MTV's Slamcape	52 95
Mummy (Win95 & 3.1)	69 95
Myst	69 00
Nascar Racing 2	79 95
Nascar Track Pack	39 95
NBA Full Court Press	67 95
NBA Hangtime	74 95

PERFORMA PC KOMPLETT SYSTEME

PERFORMER
ST-B3
Pentium 166MHz
8MB EDO RAM -40ns
Seagate 1.0GB HD
CDROM Laufwerk
Class Logic 1MB/2MB
1.44MB Floppy
Win95 Tastatur
High Resolution Monitor

Preis: **1099,- DM**

PERFORMER
CL-166+
Pentium 166MHz
8MB EDO RAM -40ns
Seagate 1.0GB HD
Goldstar 16 CDROM
AR MACH 3MB EDO
1.44MB Floppy
Win95 Tastatur
High Resolution Monitor

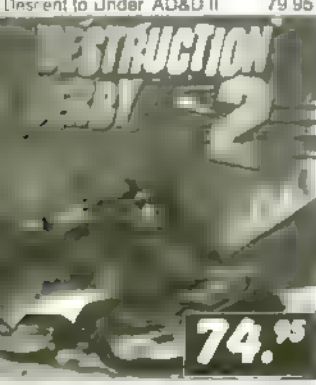
Preis: **1399,- DM**

PERFORMER
PR-166MMX
Pentium 166MHz
8MB EDO RAM -40ns
1.4GB HD 8x CDROM
Intel Tuscon Board HX
83 Vega 2MB
Sanyo 16 Bit Sound
1.44MB Floppy
Win95 Tastatur, Maus
120 WATT Airpower

Preis: **2299,- DM**



Command & Conquer 2 dt	88 95
C&C 2 (Level CD)	9 95
Conquest de Luxe	54 95
Conquest of New World	84 95
Creature Shock	19 95
Creatures (Win 95)	69 95
Crow - City of Angels III	69 95
Crusader No Regret	64 95
Cyber Gladiators III	69 95
Cyberia 2	72 95
Daedalus Encounter	22 00
Daggerfall II/III	74 95
Davis Cup Tennis	74 95
Daytona USA	73 95
Deadline	39 95
Deadlock	72 95
Deadly Encounter	24 95
Deathdrome	52 95
Der Pater 2	74 95
Der Produzent	72 95
Descent to Under AD&D II	79 95



Diablo	77 95
Die Fugger 2	79 00
Die Siedler II	68 95
Die Siedler III Mission CD	34 95
Discworld II	77 95
Down in the Dump s	74 95
Dragonheart: Fire & Steel III	64 95
Dungeon Keeper II/III	69 95
Ecstacy 2	74 95
Evocal on	79 00
F1 Grand Prix 2	85 95
F22 Lightning	77 95
Fable	74 95
Fast Attack	69 00
FIFA 97	69 95
Fly, Unlimited (Win 95)	69 95
Flottenmanöver	74 95

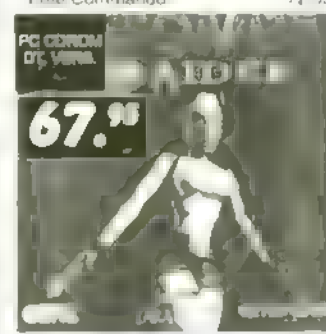
MARKIERTE TITEL AUFGRUND ERHÖHTER NACHFRAGE UNBEDINGT VORBESTELLEN!

NBA Jam Extreme	74 95
NBA Live 97	69 95
Need for Speed S. E. (ev)	54 95
Neverhood Chronicles	84 95
NHL Hockey 97	69 95
Offensive	79 00
Olympic Games	64 95
Olympic Soccer	64 95
Onside Soccer	74 95
Orionburger	78 95
Pandora Akte	74 95
Panzer Dragoon	74 95
PBA Bowling	52 00
PGA Tour Golf 96	79 95
Phantasmagoria 2	84 95
Pinball 95 Win95	53 00
Pinball Illusions	64 95
Pinball Wizard 2000	69 95
Pitfall (Win 95)	29 95
Pole Position	84 95
Police Quest V Swat	79 00
Populous 2 - Powermonger	29 95
Pray for Death	39 95
Prince of Persia Collection	29 95
Privateer (Classics)	29 95
Privateer 2	79 95
Rally Racing 97	69 95
Rätsel des Master Lu	72 95
Rebel Assault 2	79 95
Rise 2 The Resurrection	29 95
Risiko	74 95
Riot	59 95
Road Rash	59 95
Robotron "X"	74 95
STORM	64 95
Schleichfahrt	69 95
Secret of Monkey Island 2	24 95
Sega Rally	74 95
Shadow of the comet	24 95
Shattered Steel	74 95
Shell Shock	69 00
Sim Copter	74 95
Sim Park	74 95
Sim Tunes	59 95
Sim City + Isle + Ant	69 95
Simon the Sorcerer 1+2	49 95



PC CDROM GAMES

Sonic CD	49 95
Space Hulk	69 95
Space Jam	64 95
Space Quest 6	49 00
Speed Haste	54 95
Stadt der verlor. Kinder II/III	74 95
Star Control 3	79 95
Star Trek Enhanced	89 95
Star Trek a final Unity	49 00
Stonekeep	89 95
Strike Commander (Classic)	29 95
Super EF 2000	91 95
Syndicate Plus (Classic)	29 95
Syndicate Wars	79 95
Teamchef	29 95
Terra Nova	72 95
TFX	19 94
Theme Hospital II/III	69 95
Theme Park (Classic)	29 95
Tilt	55 00
Time Commando	72 95



Tommy (Windows)	89 95
Toonstruck	72 95
Tunnel B1	84 95
UEFA Champion League III	52 00
US Navy Fighter Classics	29 95
US Navy Fighters 97 (Win95)	79 95
Virtua Cop II/III	74 95
Virtua Fighter	72 95
Virtua Pool II	89 95
Virtua Snooker	79 95
Warcraft 2	79 00
Warcraft 2 Extensiv Edition	85 95
Warcraft II (org. Version)	64 95
Warhammer Dark Crusader	63 95
Wing Commander 3 (Classic)	34 95
Wing Commander 4 S.E.	79 00
Wipe out	17 95
WipeOut 2097 III	74 95
Wizardry Gold SVGA	74 95
World Soccer	33 00
WWF in your House II	64 95
X-WING + Mission Disk	29 95
Zombierville II	74 95

PC HARDWARE

K.K.N.D	TOP HIT: 64.95
Theme Hospital	TOP HIT: 69.95
Realms of the Haunting	67.95

PC HARDWARE

Flying Corp's	FLUG HIT: 84.95
Formel 1	RACE HIT: 79.95
Stadt der v. Kinder	RACE HIT: 74.95
NBA, FIFA, NHL 97	PREIS HIT: 69.95

PC HARDWARE

Matrox Mystique 2MB	TOP HIT: 279.95
Matrox Mystique 4MB	TOP HIT: 369.95
15" Belinea Monitor	PREIS TIP: 529.95

PC HARDWARE

Modem 14.4 Extern	PREIS TIP: 59.95
17" Goldstar Monitor	PREIS TIP: 899.95
CD Brenner 2/4 fach	PREIS TIP: 659.95

Festplatte 420 MB IDE	179.-
Festplatte 1600 MB IDE	399.-
Festplatte 2100 MB IDE	459.-
CDROM 2x Speed IDE	59.-
CDROM 8x Speed IDE	189.-
CDROM 12x Speed IDE	269.-
PS/2 4MB EDO -60ns	39.-
PS/2 8MB EDO -60ns	59.-
PS/2 16MB EDO -60ns	129.-
PS/2 32MB EDO -60ns	269.-
CPU AMD P133	239.-
CPU Cyrix P166+	299.-
CPU Pentium 166-MMX	899.-
CPU Pentium 200-MMX	1199.-
Mainb. QDI Speed Easy	229.-

Mainboard Soyo VX	229.-
Mainboard Soyo HX	249.-
Mainb. Gigabyte HX	299.-
Mainb. ASUS P55T2P4	319.-
M.B. Intel Tuscon ATX	499.-
16Bit Soundkarte ALS	59.-
SoundBlaster 16 PnP	139.-
SoundBlaster 32 PnP	199.-
Soundblaster 64 AWE	359.-
120W Aktivboxen	49.-
240W. 3D Aktivboxen	74.-
Win95 Ergo Tastatur	29.-
Gravis Gamepad	39.-
Wingman Extr. Bundel	89.-
Thrustmaster T2	249.-

!! FINANZIERUNGS-ANGEBOTE !!

CD-Recorder 2/4 fach	Barpreis 749.-	Finanzierung 35.-
Pentium MMX Upgrade	Barpreis 1128.-	Finanzierung 52.-
Pentium MMX Upgrade	Barpreis 1428.-	Finanzierung 47.-
17" Monitor Goldstar	Barpreis 899.-	Finanzierung 42.-

Performer ST-133	Barpreis 1099.-	Finanzierung 51.-
Performer CL-166+	Barpreis 1399.-	Finanzierung 66.-
Performer PR-166MMX	Barpreis 2299.-	Finanzierung 75.-
15" Monitor Belinea	Barpreis 529.-	Finanzierung 47.-

MLC GmbH, Express-Versand
02841-94260

Bestellannahme.: Mo - Fr: 10.00 - 20.00 Uhr
Sa: 10.00 - 14.00 Uhr
Ladenverkauf: MLC, Im Wallzentrum, 47441 Moers
Alle Preise incl. MwSt zzgl. Versandkosten (ab 250,- Versand frei). Ladenpreise können abweichen.

CD-INHALT HERAUSTRENNEN UND SAMMELN



Obwohl der Winter langsam ausklingt, ist von einem Abflauen der Spielewelle noch wenig zu spüren. Es stehen auch noch eine ganze Reihe Top-Produkte aus, zu denen es auch auf den nächsten Ausgaben wie gewohnt spielbare Demos geben wird. Wie üblich bieten wir Ihnen auch wieder alle verfügbaren Tools und Updates zu Spielen an. Bugs wird es leider so lange geben, wie es Software gibt. Leider hat man als Käufer von Bug-Software kaum andere Möglichkeiten, als auf einen kommenden Patch zu warten, der so schnell wie nur möglich über unsere Cover-CD erhältlich wird.

Vielen Dank für alle zugeschickte Lesersoftware und Tools. Beachten Sie aber bitte bei Ihren Eigenkreationen, daß Sie keine indizierten Spiele nennen oder gar Tips dazu bieten. Uns ist es nicht gestattet, diese auf der CD zu veröffentlichen.
Alexander Geltenpoth

STARTHINWEISE

Wechseln Sie in das Hauptverzeichnis Ihres CD-ROM-Laufwerks. Durch Eingabe von START wird das Menüprogramm geladen, die weitere Bedienung erfolgt via Tastatur oder Maus. Hinweis für Windows 95-Besitzer: Da Windows keine Batchsprache besitzt, können Windows 95-Spiele zwar aus dem Menü heraus gestartet werden, anschließend müssen Sie das Menüprogramm aber manuell wieder starten. Auf einigen Systemen gibt es darüber hinaus Schwierigkeiten bei Schreibversuchen auf schreibgeschützten Disketten - im DOS-Modus oder unter DOS 6.x treten diese Eigenarten nicht auf. Das Menüprogramm sucht nach Ihrer Blastervariable in der Auto-exec.bat und versucht nur notfalls Ihre Soundkarte automatisch festzustellen. Sollte das Menüprogramm mit einer entsprechenden Fehlermeldung oder überhaupt nicht starten, geben Sie bitte START /S oder START 12 ein, dadurch umgehen Sie die Soundkartenerkennung. Um freiwillig auf die Klanguausgabe zu verzichten, starten Sie das Programm ebenfalls mit dem Parameter /S.

REKLAMATIONEN

Da die Demoprogramme meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Vollprogramme sind, kommt es vereinzelt zu Inkompatibilitäten mit bestimmter Soft- und Hardware. Selbst wenn Ihre Konfigurationsdateien mit den Herstellerempfehlungen übereinstimmen, können Grafik- und Soundkarten zu Problemen führen. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Leider können wir keinerlei Gewähr dafür geben, daß jedes Programm auf unserer CD-ROM auf jedem Rechner läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz. Wir übernehmen die Garantie, daß jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Windows 95-Besitzer sollten versuchen, das jeweilige Programm sowohl im DOS-Fenster als auch im MS-DOS-Modus zu starten. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte die CD-ROM mit Ihrer Anschrift an folgende Adresse:

Astat Media GmbH
Reklamationen PC Action
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

WICHTIG!

- EIN UMTAUSCH IST NUR GEGEN DEN ORIGINAL-COUPON MÖGLICH.
- DIE DEFECTE CD-ROM WIRD FÜR DEN UMTAUSCH BENÖTIGT.
- UM PORTO ZU SPAREN, REICHT ES, WENN SIE NUR DIE HALFTE DER CD EINSCHICKEN. ZERSCHNEIDEN SIE DIE CD DAZU MIT EINER SCHERE (NICHT BRECHEN - VERLETZUNGSGEFAHR!).

PC ACTION

COVER-CD-ROM 3/97

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

an:
Astat Media GmbH
Reklamationen PC Action
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

1.1 Spieledemos

- A10 Cuba
- Bazooka Sue
- Blast Chamber
- G-Nome
- Privateer 2: The Darkening
- Robotron X
- Scorchers
- Sega Rally
- Snake Snap 2
- Star Command
- Stars!
- Street Racer
- Tunnel B1
- XS
- ZPC

1.2 Updates

- Age of Sail V1.02 Update
- Alien Trilogy Deutsch V2.0
- Alien Trilogy Europa V2.0
- Bundesliga Manager 97 V1.3
- Das Hexagon Kartell
- Deadly Games V1.13z
- Descent 2 Ventré
- Descent 2 Voodoo
- F22 Lightning II V1.01.00.18
- Harpoon Classic V1.61
- M.A.X. V1.03
- Tomb Raider 3D-FX Patch

1.3 Spiele-Tools

- 1.3.1 Aktuelle Tools
 - C&C 2 Multiplayerkarten
 - Daggerfall
 - Heroes of Might & Magic 2 Cheat
 - Master of Orion 2 Cheat
 - Warcraft 2
 - Z Level

1.3.2 Archiv

2.1 Spieletips

2.2 Kleinanzeigen

2.3 Kontakte

2.4 Diskussionsforen

- 2.4.1 Action
- 2.4.2 Strategie & WISims
- 2.4.3 Adventures & inter. Film
- 2.4.4 Rollenspiele
- 2.4.5 Simulationen
- 2.4.6 Sport

2.5 Leserbriefe

2.6 Leser fragen

2.7 An die Redaktion

2.8 Tips und Tricks Datenbank

3.1 Software unserer Leser

- Logger
- Math Master 2
- Mathe Helper

3.2 Tools unserer Leser

- C&C2-Karten-Delphi
- C&C2 Karten-Samuel
- C&C2 Karten Selcuk
- Stonekeep Editor
- Tomb Raider Spielstände
- UFO Editor

3.3 Cybertalk

- Jedi Knight

3.4 HexWorkshop

- HexWorkshop 16 Bit
- HexWorkshop 32 Bit

1. FILE ACTION

2. MESSAGE ACTION

3. SPECIAL ACTION

4.

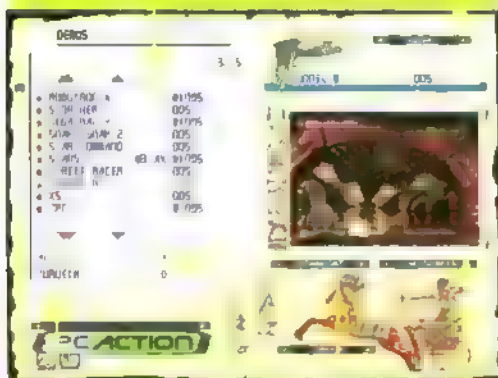
4. Spielerforum

FILE ACTION

Im Dateibereich finden Sie jeden Monat Demoversionen aktueller Spiele. Außerdem veröffentlichen wir hier Updates, Patches und Bugfixes, mit denen die Spielehersteller nachträglich Programmfehler beheben oder neue Funktionen einbauen. Zusätzlich finden Sie im Toolbereich Spielstände, Cheatprogramme oder Szenarien, die meist von findigen Spielern und Programmierern erstellt wurden.

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Demo-programm aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Findet Programme nach Stichworten



Zurück in das FILE ACTION Menu

Hier können Sie auf Demos in alteren PC Action-Ausgaben zugreifen.

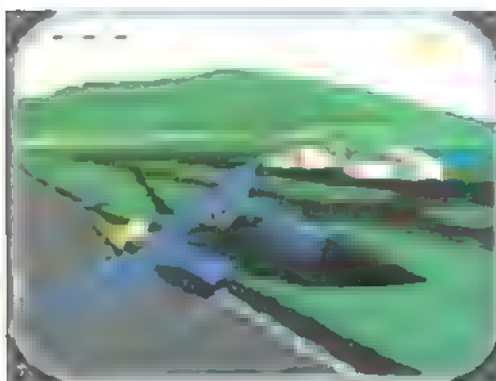
Startet/Installiert das aktuelle Programm

Slide-show/Infotext anzeigen

A10 Cuba

In dieser Simulation von Activision fliegen Sie ein Erdkampfflugzeug vom Typ Fairchild A-10. Über F1 rufen Sie die Hilfe-Datei auf, die auch eine komplette Liste der Tastaturbelegung enthält. Wenn Sie einen Joystick verwenden, sollte dieser unter Win95 eingerichtet und kalibriert sein.

Aktion	Taste
Landeklappen	F/D
Fahrgestell	G
Schleudersitz	Alt-E
Bremse	Leertaste
mehr Schub	+ (mit Shift auf Max.)
weniger Schub	- (mit Shift auf Min.)
Autopilot	A
Taktische Karte	Escape



Wegpunkte	W
Cockpit-Ansicht	1
Instrumententafel	2
Verfolger-Kamera	3
Freund-Ansicht	4
Feind-Ansicht	5
Tower-Ansicht	■
Waffen-Kamera	7
Zoom-In	Shift-Cursor-hoch
Zoom-Out	Shift-Cursor-runter
Kamera l/r/h/r	Cursortasten
Feuerrate	C
ECM	E
nächstes Ziel auswählen	Return
Ziel abwählen	Backspace
alle Ziele	Tab
Hardware-Voraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, Win95	

Bazooka Sue

Woran schon viele nicht mehr geglaubt haben: Starbyte veröffentlicht Bazooka Sue. Schweinskram oder saugeiles Adventure? Testen Sie selbst, ungefähr ein Fünftel des Spiels ist in der Demoversion enthalten. Die Spielsteuerung ist intuitiv mit der Maus. Der Zeiger verwandelt sich jeweils in ein selbsterklärendes Icon. In Dialogen brechen Sie mit der linken Maustaste



den aktuellen Satz, mit der rechten die Unterhaltung ab. Im Inventory finden Sie außerdem einen Button ins Optionsmenü. Starten Sie bitte Ihren Rechner im DOS-Modus, falls Sie Win95 verwenden. Hardware-Voraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, Maus, DOS

Blast Chamber

Activision hat mit Blast Chamber ein wirklich innovatives Action-Spiel entwickelt. Auf der Suche nach dem Ausgang müssen Sie durch den Würfel laufen, springen und Schalter umlegen. Gesteuert wird mit den Cursortasten, mit „Ö“ setzt man zum Sprung an und mit „-“ wird die automatische Kamera (de-)aktiviert.



Hardware-Voraussetzungen: Pentium 90, 8 MB RAM, DOS oder Win95

G-Nome

In dieser neuen Demoversion von G-Nome werden auch Multiplayer-Spiele

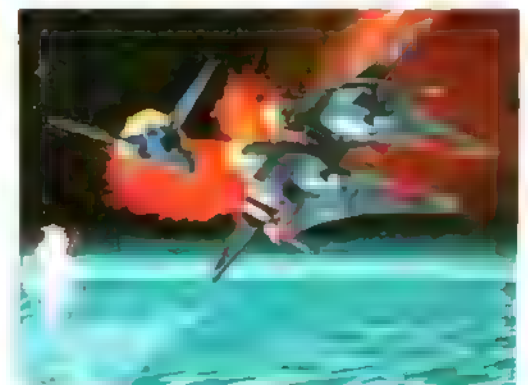
unterstützt, und Sie können auch im Einzelspieler-Modus länger spielen. Eine komplette Liste der Tastaturbelegung liegt in der Datei Readme.txt bei.



Standard-Waffen	1-4
Lenkrakete (mit Cursortasten)	Space
Drehen	Cursortasten
Beschleunigen/Bremsen	+/-
nächstes Ziel	E
alle Ziele in Reihe	Tab
Torso l/r drehen/.
Hardware-Voraussetzungen: Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, DOS oder Win95	

Privateer 2: The Darkening

Endlich eine spielbare Demo von Privateer 2. In dem fetzigen Weltraum-Abenteuer müssen Sie Handel treiben, sich Schlachten mit Piraten liefern, verschiedene Planeten besuchen und dort mit den skurrilsten Personen sprechen. Die komplette Anleitung finden Sie in dem Ordner „D:\Privdoku“. Bitte starten Sie im DOS-Modus, falls Sie Win95 verwenden.



Hardware-Voraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, DOS

Robotron X

Ein Spielhallenklassiker der 80er wird für den PC leicht verbessert konvertiert. Wenn Sie sich für alte Arcade-Spiele



begeistern können, ist das vielleicht eine willkommene Abwechslung. Die Demoversion von Robotron X steuert sich ziemlich umständlich. Außerdem weigerte es sich, auf einigen Rechnern zu laufen und stürzt nach dem Intro ab.

Links	S	Rechts	F
Hoch	E	Runter	D
Feuer	Entfernen		
Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Win95			

Scorcher

In diesem Rennspiel rasen Sie durch ein verwinkeltes Tunnelsystem. In der Demoversion können Sie auf einer der Strecken Ihr Glück versuchen. Gesteuert wird es über die Cursortasten.

Perspektive ändern Shift
Blickwinkel ändern Tab
Turbo-Boost Alt
Springen Steuerung



Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, DOS oder Win95

Sega Rally

Sega hat mit der Automatenkonvertierung wirklich eine Alternative zu Bleifuß 2 geschaffen. In relativ schnellem



SVGA ist Sega Rally eine ernstzunehmende Action-RennSim. Gelenkt wird mit den Cursortasten. Auf dem Zahlenblock gibt man mit „0“ Gas und bremst mit „1“. Die Perspektive läßt sich über „4“ den eigenen Wünschen anpassen.

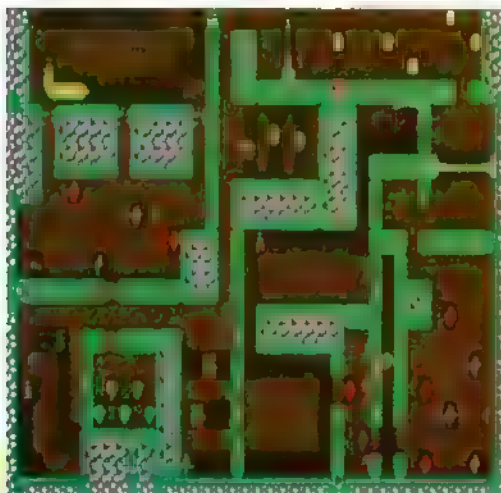
Hardware-Voraussetzungen: Pentium 90, 16 MB RAM, Win95

Snake Snap 2

Daß auch alte Spielideen akzeptabel umgesetzt Spaß machen können, beweist Snake Snap 2 deutlich. Sie steuern eine Schlange durch ein einfaches Labyrinth, weichen Gegnern aus und fressen möglichst viele Diamanten. Gesteuert wird mit den Cursortasten.

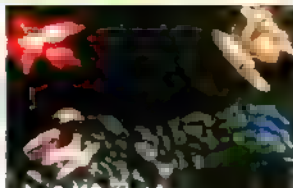
Bombe legen/zünden Alt
Block legen Steuerung
Spiel verlassen Escape

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, DOS oder Win95



Star Command

Echtzeitstrategie im Welt-raum! Mit

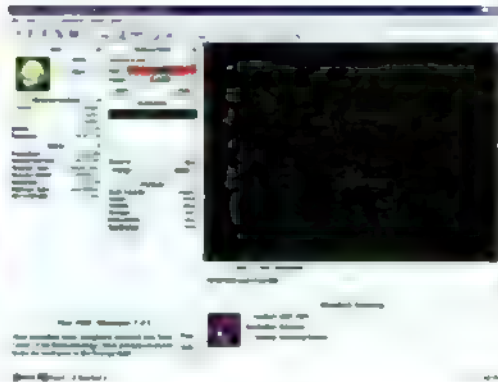


Ihrem Mutterschiff versuchen Sie, möglichst bald Erze zu sammeln, Schiffe zu bauen und Ihre Kontrolle über diesen Teil des Universums zu erweitern. In der Demo von Star Command wird noch kein Multiplayer-Spiel unterstützt, aber Sie können gegen den Computer antreten. Gesteuert wird Star Command größtenteils mit der Maus. Die näheren Besonderheiten dieses wirklich guten Demos entnehmen Sie bitte der Readme-Datei.

Hardware-Voraussetzungen: 486/66, 16 MB RAM, DOS oder Win95

Stars!

Empire Interactive schickt sich an, ein typisches Strategiespiel in der Art von



Master of Orion zu veröffentlichen. Wie immer entbrennt ein Wettkampf mit außerirdischen Lebensformen um Ressourcen und Macht. In der Demoversion können Sie sich schon das Tutorial der Vollversion ansehen. Wählen Sie also im Menü „New Game“ und dann Tutorial.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 4 MB RAM, DOS oder Win95

Street Racer

Schnelle 3D-Grafik und actionbetontes Gameplay machen dieses Spiel zur kurzweiligen Unterhaltung. Die Demoversion können Sie nur mit Joystick bzw. Joypad steuern. Mit dem ersten



Feuerknopf beschleunigen Sie Ihren Buggy, der zweite wird für den Einsatz aufgesamelter Extras benötigt. Die Demoversion von Street Racer verursacht mit einigen Grafikkarten Probleme (z. B. Matrox Mystique), wodurch es zu einem Absturz kommt.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, DOS oder Win95, Joypad oder Joystick

Tunnel B1

Tunnel B1 ist ein cooler 3D-Action-Shooter, bei dem besonders die extravagante, dafür aber etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung auffällt. Ihr eigentümliches

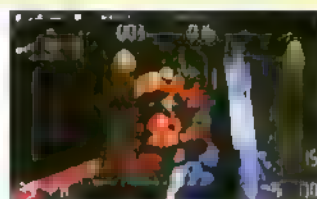


Fahrzeug lenken Sie mit den Cursortasten. Über die Funktionstasten 1-8 werden die aktiven Waffen ausgewählt. Steuerung und Space feuert die Primärwaffe bzw. die Raketen ab. Dem Demo liegt eine umfangreiche Readme-Datei bei, die Tips zur Lösung verschiedener hardwarebedingter Probleme gibt.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Win95

XS

SCI, die Programmierer von Swiv 3D, haben eine vorbildliche Demo zu ihrem neuen



3D-Action-Shooter XS geschrieben. Im Demo können Sie Ihre Tastaturbelegung selbst bestimmen. Grundsätzlich wird XS mit einer kombinierten Eingabe von Tastatur und Maus gesteuert. Bei Installations- oder Startproblemen kann eventuell die Readme-Datei helfen.

Hardware-Voraussetzungen: Pentium, 8 MB RAM, DOS oder Win95

ZPC

Unkonventionelle Grafiken und realistische Optionen zeichnen diesen 3D-Action-Shooter von GT Interactive aus. Neben der herkömmlichen Bewaffnung kommt hier beispielweise der „Chi-Punch“, mit dem Gegner zurückgetrieben werden. Wie gewohnt in diesem Genre steuern Sie mit den Cursortasten und setzen über Steuerung Ihre Waffen ein.

Oberkörper links drehen A
Oberkörper rechts drehen S
nach oben sehen D
nach unten sehen C
Fenstergröße ändern F-Tasten
Waffen wechseln 1-6
Waffen/Munition anzeigen B

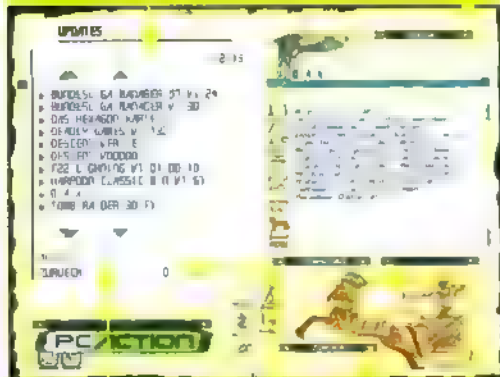
Hardware-Voraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, Win95



UPDATES

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Update oder Patch aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Findet Updates/Patches nach Stichworten



Hier können Sie auf Updates in älteren PC Action-Ausgaben zugreifen.

Zurück in das FILE ACTION-Menu

Kopiert/Installiert das aktuelle Update

Age of Sail V1.02 Update

Durch dieses Update werden einige kleinere Bugs entfernt. Kopieren Sie es einfach in Ihr Age of Sail-Verzeichnis und starten den Patch. Nähere Informationen können Sie dann der Readme-Datei entnehmen.

Alien Trilogy Deutsch V2.0

Mit einigen Grafikkarten ließ sich Alien Trilogy wegen Hardware-Problemen nicht starten. Durch dieses Update sollten die Fehler behoben sein. Dem Update liegt eine Readme-Datei bei.

Alien Trilogy Europa V2.0

Nur für den Fall, daß Sie sich vorab einen Grau-Import gekauft haben, hier das gleiche Update für die europäische Version.

Bundesliga Manager 97 V1.3

Wurden von V1.24 schon die meisten Bugs entfernt, sollte das Spiel mit dieser Version endlich perfekt laufen. Danach dürften kaum noch Probleme mit BM 97 auftreten.

Das Hexagon Kartell

Auch mit diesem Patch werden einige kleinere Bugs entfernt. Die Dateien müssen zunächst in ein temporäres Verzeichnis kopiert werden. Nähere Informationen entnehmen Sie bitte der Readme-Datei.

Deadly Games V1.13z

Obwohl schon die Verkaufsversion praktisch fehlerfrei lief, machten sich in einigen speziellen Situationen kleinere Bugs bemerkbar. Dieser Patch behebt alle bekannten Fehler.

Descent 2 Vérité

Für dieses Update benötigen Sie mindestens V1.10. Es beschleunigt das Spiel für 3D-Grafikkarten mit obengenanntem Chip.

Descent 2 Voodoo

Auch für die 3D-Grafikkarten mit Voodoo-Chip kann Descent 2 mit einem Update optimiert werden. Auch hier benötigen Sie mindestens V1.10.

F22 Lightning II V1.01.00.18

Durch dieses Update wird die Performance von F22 Lightning II auf fast allen Systemen gesteigert, und außerdem werden einige Secret Missions integriert. Sie haben anschließend einen verbesserten Chat-Modus und weitere Ansichtsmöglichkeiten.

Harpoon Classic V1.61

Unter Windows traten mit Harpoon Classic einige störende Fehler auf, die durch diesen Patch behoben werden.

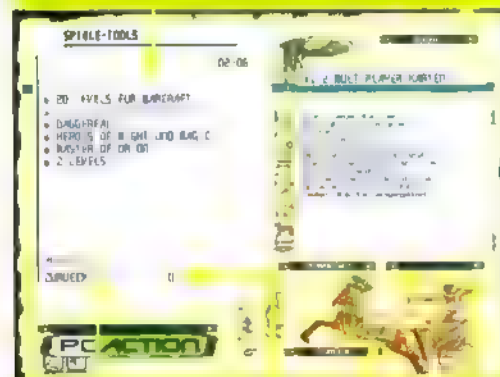
M.A.X. V1.03

Etlche Grafikkarten (u. a. Matrox Mystique) erzeugten bei M.A.X. einen sehr merkwürdigen Fehler beim Start des Spiels. Der Computer zog selbständig alle Einheiten und stürzte dann ab. Mit diesem Patch wird der Fehler behoben.

TOOLS

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Tool aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Findet Tools nach Stichworten



Hiermit gelangen Sie in das umfangreiche Toolarchiv.

Zurück in das FILE ACTION-Menu

Kopiert/Installiert das aktuelle Tool

C&C2 Multiplayer-Karten

Weitere Multiplayer-Karten für C&C 2 - Alarmstufe Rot verschaffen Ihnen einen kleinen Vorteil bei Spielen über das Internet. Außerdem sind Ihnen so ein paar wirklich gerechte Matches garantiert.

Daggerfall

Nachdem schon mehrere Updates für die US-Version von Daggerfall erschienen waren, gab es teilweise Probleme mit älteren Spiel-

ständen. Mit diesem Tool können Sie Ihre alten Savegames retten.

Heroes of Might & Magic 2 Cheat

Dieser Cheat erlaubt Ihnen, die Goldvorräte zu editieren. Wenn Sie dann in einer beliebigen Stadt einen Marktplatz errichten, können Sie alle Ressourcen nach Wunsch kaufen. Damit sollte auch dieses relativ schwierige Spiel kein Problem mehr sein.

Master of Orion 2 Cheat

Mit diesem Editor können Sie nach Wunsch Ihre Credits verändern. So lassen sich alle Gebäude und Schiffe in nur einer Runde fertigstellen. Außerdem können Sie die gesamte Bevölkerung für Landwirtschaft und Forschung einteilen.

Warcraft 2

Die letzten 20 Szenarien des Warcraft 2-Leveldesign-Wettbewerbs. Die drei Hauptgewinner sind in den Genre-News für Strategiespiele veröffentlicht.

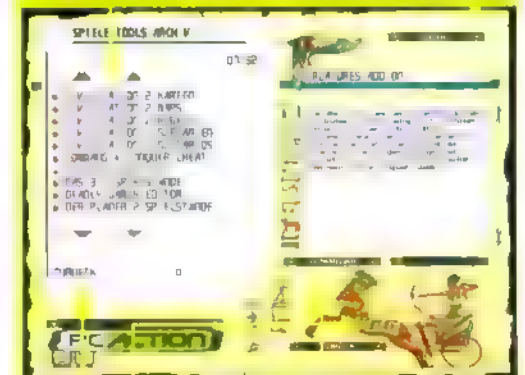
Z Level

Zwei weitere Missionen für Z sorgen für Spielspaß mit dem Echtzeit-Strategiespiel. Kopieren Sie die beiden Savegames einfach in Ihr Spielstandverzeichnis. Position 8 und 9 werden dabei überschrieben. Nach dem Start von Z können Sie geladen werden.

ARCHIV

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Tool aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Findet Tools nach Stichworten



Zurück in das TOOLS-Menu

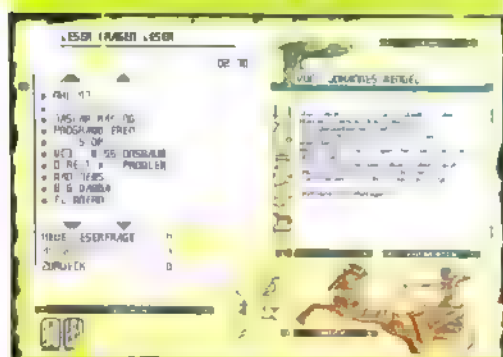
Kopiert/Installiert das aktuelle Tool

Ein Untermenü des Toolbereichs ist das Archiv. Dies ist eine Sammlung von Editoren, Cheatprogrammen, Szenarien, Savegames, Zusatzfahrzeugen und vielem mehr. Interessante Zusatzprogramme zu Spielen, die nicht speziell im Heft erwähnt werden, aufgrund ihrer Verbreitung aber dennoch für viele Spieler interessant sein dürften, finden Sie hier. Auch die Dateien aus den Toolbereichen vergangener Ausgaben finden hier ihren Platz.

MESSAGE ACTION

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie eine Nachricht aus.

Findet Nachrichten nach Stichwörtern



Ausdrucken der aktuellen Nachricht
Hiermit antworten Sie auf die aktuelle Nachricht
Hiermit erstellen Sie ein neues Thema im Forum
Zurück in das Hauptmenü

Die Nachrichtenforen sind eine Plattform für die Leser. Anders als in Leserbriefseiten können hier Meinungen, Hilfesuche und -angebote ohne aufwendiges Layout oder Streichungen aus Platznot plziert werden. Solange ein Beitrag thematisch in das jeweilige Forum paßt und keinerlei rechtliche oder moralische Grundsätze verletzt werden, gelangen die Beiträge schnellstmöglich auf die nächste PC-ACTION-CD-ROM.

Die Teilnahme ist ganz einfach: Wenn Sie zu einem Forum etwas beizutragen haben, wählen Sie den Menüpunkt Neue Nachricht an, geben der Nachricht einen Titel, wählen den Adressaten (ALLE oder ein bestimmter Forumteilnehmer) und schreiben den Text. Anschließend wird die fertige Nachricht auf Laufwerk A gesichert. „Attachments“, also an Nachrichten angehangte Dateien, sind zur Zeit leider noch nicht möglich. Schicken Sie die Diskette an:

Computec Verlag GmbH
Redaktion Message Action
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

Leser-Spieletips

Haben Sie einen nützlichen Cheat gefunden? Sind Sie einer ganz neuen PacMan-Strategie auf der Spur und benötigen Beistand? Für Spieletips und alles, was dazu gehört, ist das Leser-Spieletip-Forum gedacht.

Kleinanzeigen

Wenn Sie Ihren Computer verkaufen wollen oder eine neue Stehlampe suchen, sind Sie hier richtig. Leider sind die Kleinanzeigen nicht kostenlos: Einen Unkostenbeitrag von jeweils 5,00 DM müssen wir erheben. Legen Sie den Betrag bitte in bar oder per Scheck bei.

Kontakte

Hier können Sie auf Partnersuche gehen - ernsthaft, versteht sich. Obwohl viele Spiele mittlerweile über einen Mehrspielermodus verfügen, liegt der Packung immer noch kein Mitspieler bei - hier finden Sie einen.

Diskussionsforen

Die neuen Diskussionsforen sind jetzt in die sechs grundlegenden Genres unterteilt. Wenn Sie eine Nachricht zu einem neuen Produkt veröffentlichen wollen, begeben Sie sich bitte gleich ins zutreffende Genre. Nach wie vor hat man die Möglichkeit, auf bestehende Nachrichten zu antworten oder eine neue Nachricht zu initiieren. Die alten Foren liegen

in dieser Ausgabe zwar noch vor, aber es können keine Nachrichten mehr geschrieben werden. Folgende Genres werden von den neuen Foren erfaßt:

Action ■ Strategie und WiSim ■ Adventure und Interaktiver Film ■ Rollenspiele ■ Simulationen ■ Sport

Leser fragen

Wenn Sie Rat bei Hard- oder Softwareproblemen benötigen, Fragen an andere Leser oder die PC Action-Redaktion oder irgendetwas anderes auf dem Herzen haben, so ist dieses das geeignete Forum für Sie.

An die Redaktion

Anstelle der gewöhnlichen Leserbriefe können Sie sich jetzt direkt an die PC Action-Redaktion wenden. Schreiben Sie an einen bestimmten freien oder leitenden Redakteur. Alle allgemeinen oder speziellen Themen werden hier in Zukunft besprochen. Ihre Leserbriefe und die Antwort des angesprochenen Redakteurs finden Sie dann in der nächstmöglichen Ausgabe wieder.

Tips und Tricks-Datenbank

Das einzige Forum, das Ihnen nicht die Möglichkeit gibt, sich selbst zu äußern, ist die Tips&Tricks-Datenbank. Hier finden Sie Komplettlösungen, Cheats und vieles mehr, was sich an Wissen rund um Spiele angesammelt hat. Die ständig aktualisierten Texte lassen sich natürlich auch ausdrucken.

Privates Postfach

Sollte Ihnen jemand durch Angabe Ihres Login-Namens als Adressat eine private Post geschrieben haben, erhalten Sie sie hier. VORSICHT: Wer sich unter Ihrem Namen einloggt, kann auch Ihre private Post lesen!

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Tool aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.



Kopiert/installiert das aktuelle Tool

Zurück in das Hauptmenü

SPECIAL ACTION

SOFTWARE UNSERER LESER

Zahlreiche PC-Besitzer programmieren hin und wieder mit der mitgelieferten Programmiersprache Basic oder mit professionelleren Produkten. Daß für unterhaltsame Programme nicht unbedingt ein großes Softwarehaus Pate stehen muß, beweist uns die Lesereinsendung Sokowahn Pro. Wir freuen uns über jede qualitativ halbwegs akzeptable Software. Wenn auch Sie der Meinung sind, daß die Idee und/oder die Aufmachung Ihrer selbstgeschriebenen Software es wert ist, auf der PC Action-CD-

ROM veröffentlicht zu werden, schicken Sie die Diskette/DAT/QIC/CD an:

Computec Verlag GmbH
Redaktion PC Action Software
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

Bitte beachten Sie, daß es der Shareware-Idee absolut nicht entspricht, wenn dem potentiellen Kunden ein fast funktionsuntaugliches Produkt gegeben wird, das er erst durch Zahlung eines Geldbetrages upgraden und auf seine Tauglichkeit prüfen kann. Solche Crippleware wird nicht veröffentlicht!

Logger

Dieses Programm von M. Müller erlaubt es Ihnen, verschiedene Namen beim Log-In in die PC ACTION-CD zu verwenden. Dem Programm liegt eine Anleitung als Textdatei bei.

Math Master 2

Falls Sie Probleme mit Kopfrechnen haben, kann Ihnen dieses Programm von F. Meyer und T. Keilheu die nötige Übung verschaffen.

Mathe Helper

Dieses Programm von M. Lämmer ist besonders nützlich für etliche mathematischen Aufgaben, wie z. B. der Berechnung geometrischer Formen und Körper.

C&C2-Karten-Delphi

Zwei weitere Mehrspieler-Karten hat Sebastian alias Delphi für Sie erstellt.

C&C2-Karten-Samuel

Gleich sechs Karten für Alarmstufe Rot kommen von S. Greef.

C&C2-Karten-Selcuk

Diese beiden Karten haben Sie S. Ozcam zu verdanken.

Stonekeep Editor

Falls Ihnen Stonekeep von Interplay zu schwierig ist, hilft Ihnen eventuell dieser Editor von M. Kling weiter.

Tomb Raider Spielstände

Savegames zu den Levels 1-15 und Tips und Tricks zu Tomb Raider hat S. Greef für Sie erarbeitet.

UFO Editor

Schon ein Klassiker unter den rundenbasierenden Strategiespielen, ist UFO nicht für jeden einfach zu lösen. Mit diesem Editor von M. Kling hat der Computergegner aber keine Chance mehr.

Cyber Talk

In dieser Ausgabe erfahren Sie die neuesten Informationen über den 3D-Action-

Shooter Jedi Knight bzw. Dark Forces 2 von LucasArts. Sehen Sie Ausschnitte aus dem Spiel und die phantastischen Videosequenzen. Das Spiel soll planmäßig zu den Kinofilmen zwischen März und Mai im Handel stehen.

Hardware-Voraussetzung: 486DX2/66,
4 MB RAM, Win 3.x oder Win 95,
DoubleSpeed-CD-ROM

HEX-EDITOR WORKSHOP

Der HexWorkshop ermöglicht einfaches Editieren, Einsetzen, Löschen, Ausschneiden und Kopieren von Hexadezimal-Codes. Damit können Sie sich durch kleine Veränderungen in Programmdateien und Savegames durch jedes beliebige Spiel schummeln. Folgende zusätzliche Bearbeitungs-Möglichkeiten sind beinhaltet: Gehe zu (goto), Finde (find), Ersetze (replace), Dateivergleich (file compare) und Prüfsummenberechnung (checksum calculation). Neu in der Version 2.0 ist die „disk editing“-Möglichkeit, die es erlaubt, auf ein beliebiges Laufwerk zuzugreifen. Mit Hexworkshop erhalten Sie zudem einen „Base Converter“ für Umrechnungen zwischen Hex, Dezimal und Binär, einen „Hex Calculator“ (unterstützt +, -, *, /) und einen „Bit Manipulator“ (unterstützt &, |, <<, >>, ^).

Den Hersteller Breakpoint Software erreichen Sie unter

CompuServe: 75554,377

America Online: BreakPoint

Microsoft Network: Break-
Point_Software

Die Möglichkeiten von HexWorkshop sind vielfältig, die Anwendung jedoch ganz einfach. Ein praktisches Beispiel: Angenommen, Sie wollen in einer Command & Conquer-Mission Ihr Anfangsguthaben verändern, so gehen Sie wie folgt vor:

1. Speichern Sie den Spielstand am Anfang der jeweiligen Mission sofort ab.
2. Verlassen Sie Command & Conquer.
3. Starten Sie den HexWorkshop und öffnen Sie die neueste Datei mit dem Namen Savegame.???
4. Angenommen, Sie hatten am Anfang der Mission ein Guthaben von 4.000 Einheiten, so ersetzen Sie einfach jedes Vorkommen dieser Zahl durch eine Zahl Ihres Beliebigen. Da es sich aber nicht um eine Textdatei handelt, ist dies etwas schwieriger als mit einem Texteditor:

Zuerst wandeln Sie die Zahl 4.000 mit dem BaseConverter (Tools-BaseConverter) in eine hexadezimale Zahl um - Sie erhalten das Ergebnis 0FA0, da die meisten PC-Programme die sogenannte Intel-Notation verwenden, stellen Sie die Byte Order auf „Intel“. Nun lautet das Ergebnis A00F.

5. Anschließend wandeln Sie Ihr gewünschtes Guthaben, in diesem Beispiel 8.000 Einheiten, ebenfalls in eine hexadezimale Zahl um. Das Ergebnis lautet 401F.

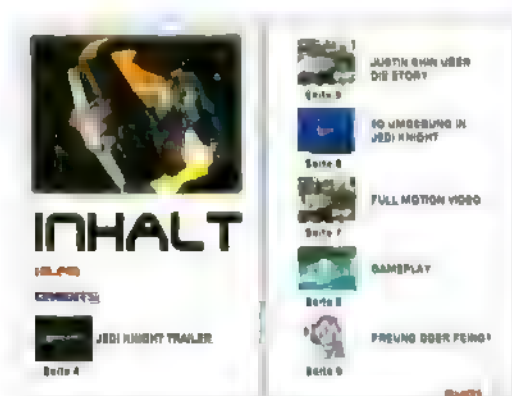
6. Wieder im HexWorkshop, ersetzen Sie mit Edit->Replace jedes Vorkommen von A00F durch 401F, und schon ist die Arbeit getan.

7. Mit File-Save speichern Sie die Datei nun ab, auf die Frage, ob Sie eine Sicherungskopie erstellen wollen, sollten Sie in jedem Fall mit Ja antworten.

8. Wieder in Command & Conquer, können Sie nun den gepatchten Spielstand laden - und siehe da: Ihr Anfangsguthaben hat sich verdoppelt.

Da die Spielstände von Command & Conquer stets unterschiedlich lang sind, ist es hier unumgänglich, etwas im Nebel zu stochern. Sind die Dateilängen der Savegames hingegen identisch, bietet sich eine andere Vorgehensweise an:

1. Speichern Sie zwei zeitlich nahe aufeinanderfolgende Spielstände ab, die sich durch den Inhalt des zu verändernden Wertes unterscheiden.
2. Öffnen Sie beide Dateien im HexWorkshop.
3. Mit Tools-Compare werden Ihnen nun alle Stellen angezeigt, an denen sich die zwei Spielstände unterscheiden. Befindet sich an einer angezeigten Stelle eine Zahl, die dem Inhalt des zu verändernden Wertes entspricht, sollten Sie diese Stelle einfach mit einem Wert Ihrer Wahl überschreiben. Da am Spiel selbst nichts verändert wird, ist das Patchen von Spielständen ein harmloses Unterfangen. Dieses Vorgehen eignet sich prinzipiell auch bei Savegames unterschiedlicher Länge, hier muß man aber zuerst herausfinden (einfach anschauen), ab welchen Stellen die zwei Dateien miteinander verglichen werden sollen.
4. Nun speichern und den Spielstand vom Spiel aus laden - hat sich nicht der Erfolg eingestellt, versuchen Sie es einfach an anderer Stelle der Spielstanddatei.



Explosive Actionspiele müssen nicht immer aus der Ich-Perspektive gespielt werden. Project Paradise definiert 3D einmal anders und sorgt für ein neues Spielgefühl im Genre. Erfreulich ist, daß sich mit Ikarion und Soft Enterprises einmal mehr deutscher Entwicklergeist damit an Innovationen versucht.



Eindrucksvoll: Die Explosionen und alle Trümmer werden bei der Grafikrotation in Echtzeit mitgedreht.

Project Paradise • Action

TRIO INFERNALE



In Kisten und Schränken verstecken sich Boni wie Munition, Waffen und Lebensmittel.



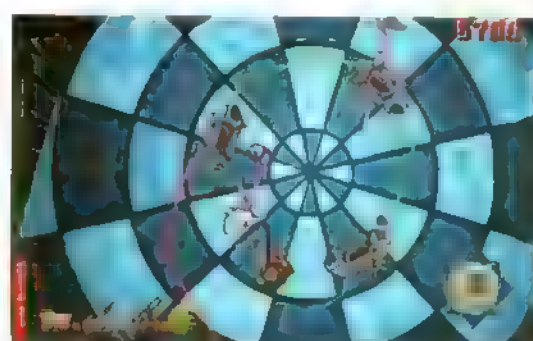
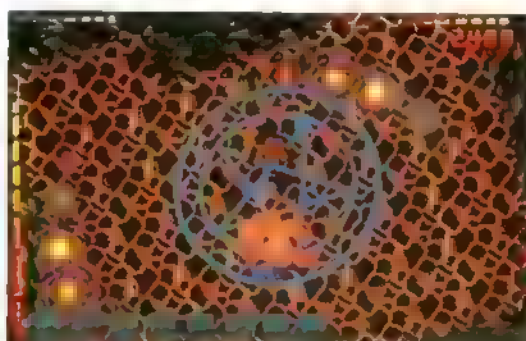
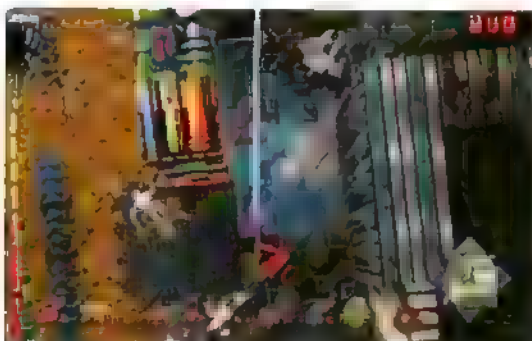
Im Inventory werden Keycards, Codeknacker oder Medipacks aufbewahrt.

Im Jahr 2125 hat es die Menschheit fast geschafft, sich selbst auszurotten. Die Erde, wie wir sie kennen, existiert schon lange nicht mehr. Nach dem nuklearen Overkill und dem Zusammenbruch der bekannten Weltordnung übernahmen mächtige Technologiekonzerne die Macht. Als Folge des Einsatzes von Biowaffen entstand auch eine Mutantengeneration, die über paranormale Fähigkeiten verfügt. Aber gegen die totalitäre Technokratie regt sich Widerstand. Während unter der Führung des Cyberlink-Konzerns die intergalaktische Kolonisierung des Universums auf vollen Touren läuft, kämpfen auf der Erde Mutanten

und Rebellen eine erbitterte Schlacht gegen das System. Nachdem immer mehr Kolonien beginnen, die Autonomie anzustreben und die Rohstoffvorräte der Erde zur Neige gehen, bröckelt Cyberlinks Machtgefüge. Mit einem letzten teuflischen Plan versucht man, den wiedererstarkten Demokratien endgültig den Garaus zu machen. Das „Project Paradise“ sieht einen geostationären Satelliten vor, der die Erdatmosphäre mit Kohlenmonoxid anreichert, bis alles menschliche Leben vernichtet ist...

Einer für alle, alle für einen
Drei Freiheitskämpfer wurden auserkoren, das mörderische

Vorhaben der Technokraten zu unterbinden. Ein Kämpfer, ein Hacker und ein Mutanten-Magier bilden das Team, dessen Steuerung der Spieler übernimmt. Zur Vereinfachung des Gameplays aber hat man keine Gruppe unter Kontrolle, sondern kann per Tastendruck die jeweils für Gegner oder Aufgaben geeignete Figur auswählen. Der Kämpfer kann z. B. mit allen Waffen umgehen und besitzt eine stärkere Physis als seine beiden Kollegen. Der Hacker kann nur die leichten Waffen des insgesamt achteiligen Arsenal bedienen und muß der Crew in erster Linie den Weg ebnen. Er allein vermag die Computerterminals zu knacken,



die die vielen Türmechanismen verschließen. Der Magier hingegen kämpft nur mit Zaubersprüchen, wobei ihm vier davon immer zur Verfügung stehen. Weitere zwölf können erlernt werden, indem man versteckte Spruchrollen findet. Als Gegner trifft das Trio auf zahlreiche Cyborgs und Androiden, aber auch auf Geistwesen, die nur mittels Zauberspruch effektiv bekämpft werden können. Die verschachtelten Levels müssen erst einmal freigeräumt werden, um an Codakarten für Türen, Terminals, weitere Waffen und Munition sowie Bonusgegenstände zu kommen. Der seitliche Gesundheitsbalken kann dabei durch Med-

packs oder Lebensmittel aufgefrischt werden. Waffen und Zaubersprüche wählt man schnell über die F-Tasten an. Auf die Steuerung achteten die Entwickler besonders, und so werden neben einem normalen Gamepad auch digitale Versionen wie das Microsoft Pad unterstützt. Aber mit der Tastatur lassen sich ebenso die Gegner exakt ins Visier nehmen, und alle Optionen sind schnell anwählbar. Zu diesem Zweck liegt der Packung eine Schablone bei, die über die Tastatur gelegt wird. In einem kooperativen Netzwerk-Modus für drei Spieler können die Levels dann in echter Teamarbeit gelöst werden.

VERGLEICH

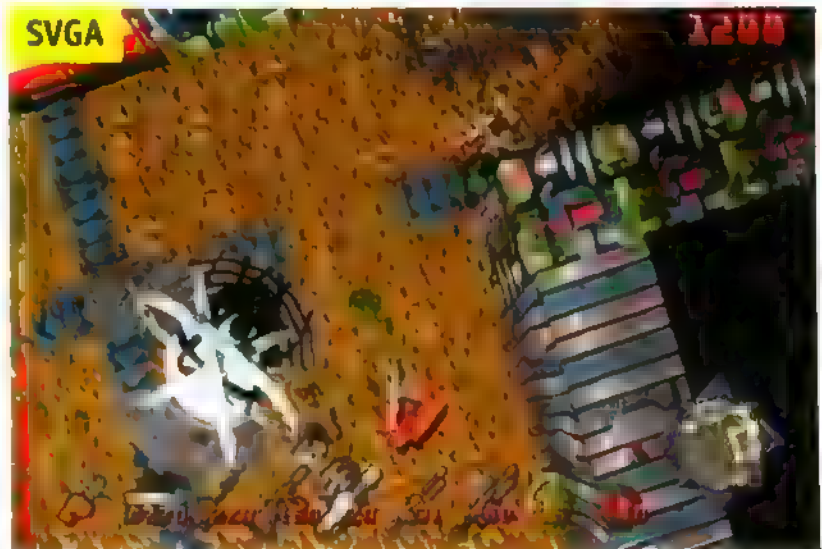


Ikarions Action-Spiel plazierte sich dank des fulminant in Szene gesetzten Spielverlaufs im oberen Mittelfeld. Bei Crusader ist neben einem schnellen Feuerknopf auch etwas Köpfchen gefragt, während mit SWIV 3D die Ballerei einfach noch mehr Spaß macht. Project Paradise ist mit seiner Vogelperspektive und Rotations-Engine jedoch bisher einzigartig.

Crusader No Regret	84%
SWIV 3D	82%
Project Paradise	75%
Amok.....	73%
Blam! Machinehead	70%
Bedlam	67%

Grafik-Rotation

Herausragendes Merkmal von Project Paradise und bisher einmalig am PC ist die ungewöhnliche 3D-Darstellung aus der Vogelperspektive, die bei Bewegungen die Umgebung mit der Spielfigur als Achse dreidimensional rotieren lässt. Nach oben ragende Objekte werden dabei perspektivisch mitgedreht. Auch Explosionen und herumfliegende Partikel werden dabei in die Rotation integriert. Besonders in SVGA ergibt sich so ein beeindruckendes Bild des Kampfgetümmels. Der Preis dafür ist jedoch hoch, ein P166 mit einer guten Grafikkarte sollte es schon



Im Vergleich der Auflösungen sind die unterschiedlichen Grafiksets zu erkennen. So bleiben Farbigkeit und Gestalt aller Objekte auch unter VGA sehenswert und werden nicht einfach heruntergerechnet.

sein, und je mehr RAM, desto besser. Viele Texturen können so direkt in den Speicher geladen werden. Unter VGA ist die Grafik-Engine aber teuflisch schnell und bietet immer noch viel fürs Auge. Dafür sorgen die für beide Auflösungen separat erstellten Grafiksets. Soundtechnisch präsentiert man satte Kampfgeräusche, die Musik jedoch scheint nur Beiwerk zu sein. Der Schwierigkeitsgrad ist moderat und bleibt, wenn man die Levels vorsichtig und analysierend angeht, immer fair.

Interessant und voller Überraschungen gestaltet sich das Level-Design. So gibt es jede Menge Geheimräume oder Abkürzungen zu entdecken. Irgendwo soll sogar ein fahrbarer Jeep mit einem Geschützturm versteckt sein. Scheint Project Paradise mit zehn Levels nicht besonders umfangreich, darf man sich über deren Größe nur freuen. Zudem will Ikarion weitere Levels über die eigene Homepage und die Cover-CD anbieten.

Christian Müller

KOMMENTAR



» Project Paradise ist ein weiteres Beispiel für die Fähigkeiten deutscher Programmierer. Nach dem Vorbild 3D-optimierter Konsolenspiele zeigt Ikarion, wie sehr sich leistungsfähige PCs inzwischen als Spielmaschine eignen. Die Ansicht aus der Vogelschau ist bis dato einmalig im Genre. Durch die drei Charaktere hat man sich bemüht, auch etwas Abwechslung zu bieten, was leider nicht ganz gelungen ist. Der Wechsel zwischen den Spielfiguren ist nur an wenigen Punkten wirklich zwingend. Trotzdem ist Project Paradise auf jeden Fall eine Empfehlung für alle Action-Fans. «



Gut gelöst: Hinter geschlossenen Türen lassen sich Räume nur „erahnen“, erst wenn sie geöffnet sind, erhält man Einblick und die laufenden Gegner und Interieur sind zu erkennen.

Mindestens: 486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Empfohlen: Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

Multiplayer: 3 Spieler im Netzwerk

Handbuch: deutsch

Technik: VGA, SVGA/SB

Sprache: deutsch

CD/HD: 102 MB/40 MB

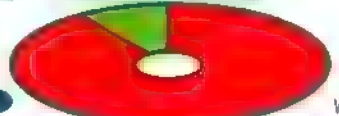
Hersteller: Ikarion/Soft Enterprises

Preis: ca. DM 100,-

80%

Genre: Action

75%



Action
Ratse.
Strategie
Wirtschaft

» Innovativ und explosiv: 3D-Action aus Deutschland «

M.A.X. beweist deutlich, daß rundenbasierende Strategiespiele nicht „out“ sind. Wie aber kann ein herkömmlicher Genrevertreter mit diesem perfekten Referenzprodukt konkurrieren? Fallen Haven von Interactive Magic versucht es mit einer innovativen Mischung mit einem Hauch Wirtschaft.



Jede einzelne Provinz wird aus dieser isometrischen Perspektive dargestellt. Das Grid läßt sich leider nicht anzeigen. Entfernungen müssen selbst ausgemessen werden.



Fallen Haven • Strategie

FALLOBST

Auf der Provinzkarte sind die jeweiligen Territorien in der Farbe des Besitzers dargestellt. Rechts werden alle wichtigen Daten eingeblendet (ganz oben). Die Karte einer Provinz erleichtert die Übersicht in der taktischen und strategischen Runde (oben).

Eine Runde in Fallen Haven unterteilt sich in zwei Phasen, eine strategische und die taktische. In der strategischen Phase hat man die Möglichkeit, seine Provinzen auszubauen, zu befestigen und neues Kriegsgerät anzuschaffen. Egal was produziert wird, es werden immer Ressourcen verbraucht, die entweder erobert oder in Minen gefördert werden. Fabriken, Verteidigungsanlagen und Forschungszentren benötigen zudem noch Energie, die sich in Kraftwerken gewinnen läßt.

Beim Auf- und Ausbau einer Provinz hat man ähnlich wie bei SimCity freie Hand. Im Vordergrund steht natürlich militärische Stärke und eine vorteilhafte Verteidigungsposition im Fall einer Invasion. Außerdem setzt man die Forschungsschwerpunkte für die sechs technologischen Bereiche fest. Zu guter Letzt darf man selbst seine Landungsschiffe bemannt und in eine Nachbarprovinz einfallen. Danach beendet man die strategische und beginnt die taktische Runde.

Sämtliche Einheiten unterscheiden sich in Reichweite, Panzerung, Feuerkraft und Geschwindigkeit. Die Stärke des Computers liegt hier in zahlenmäßiger Überlegenheit, nicht in brillanter KI. Sobald die letzte Einheit vernichtet ist, gilt die Provinz

als erobert. Taurische Gebäude werden dadurch automatisch konvertiert. Ziel ist die Einnahme der feindlichen Hauptprovinz, in der als einzige Invasionsschiffe gebaut werden können.

Alexander Geltenpoth

VERGLEICH

Verglichen mit Fantasy General bietet Fallen Haven die Möglichkeit, eine eigene Basis zu bauen. Läßt man dieses Extra außer acht, schneidet aber Fantasy General besser ab. Star General dagegen ist zu lieblos gestaltet und bietet bei weitem nicht so viele Optionen. Ungeschlagene Referenz bleibt M.A.X., der in jedem Punkt seinen Konkurrenten überlegen ist.

M.A.X.	94%
Fantasy General	78%
Fallen Haven	73%
Star General	70%

Zwiespalt

Sämtliche Schlachten werden in der taktischen Runde ausgetragen. Dieser Teil des Spiels gleicht den klassischen rundenbasierenden Strategiespielen. Allerdings unterteilt sich der Kriegsschauplatz in Quadrate anstelle der sonst üblichen Waben. In den Kämpfen spielt der Sichtkontakt eine wichtige Rolle. Die meisten Einheiten schießen direkt, und schon durch einen einzelnen Infanteristen in der Schußlinie läßt sich das Ziel nicht mehr anvisieren. Überlegtes Vorgehen ist also nötig.

KOMMENTAR



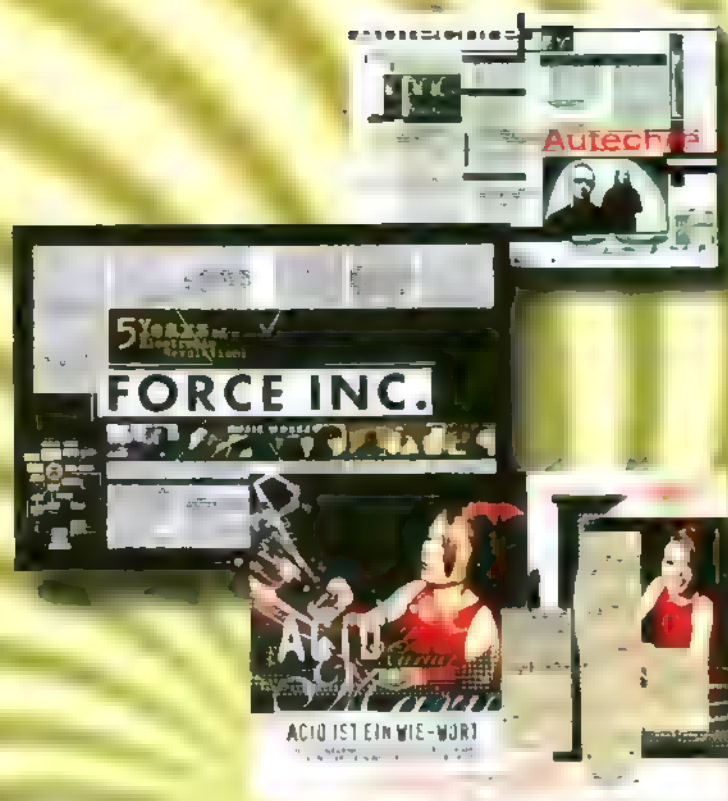
» Es stecken wirklich einige gute Ideen in Fallen Haven. Grafik, Soundeffekte und Hintergrundmusik sind für dieses Genre in ausreichender Qualität. Leider weisen Steuerung, Schwierigkeitsgrad und Gegnerintelligenz größere Schwächen auf. Ähnlich wie bei Cyberstorm ist nur eine Auflösung von 640x480 möglich, für gewöhnlich bleibt somit der Großteil des Bildschirms schwarz. Außerdem fehlt eine Multiplayeroption, die gerade bei so einem Spiel wünschenswert ist. Trotzdem ist Fallen Haven ein akzeptables Strategiespiel, das durchaus einen gewissen Reiz ausüben kann. «

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM, Win95
Empfohlen:	Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Handbuch:	deutsch
Technik:	SVGA, SB
Sprache:	deutsch
CD/HD:	160 MB/100 MB
Hersteller:	Interactive Magic
Preis:	ca. DM 100,-



» Akzeptabel, für Hardcore-Strategen interessant «

Techno



**Das führende Magazin
für Techno-Musik und -Lifestyle
in Deutschland.**

Jeden Monat brandaktuelle News und Facts aus
der rasanten Welt elektronischer Tanzmusik.

Interviews, Features, Fotoreportagen und
Berichte aus dem Nightlife in Deutschlands
angesagtesten Clubs.

Ausführliche Tests von technischem Equipment
für den Nachwuchs-DJ und Heimproduzenten.

Clubwear, Filmtips, ein bundesweiter
Veranstaltungskalender und, und, und



SimPark • WiSim, Edutainment

YELLOWSTONE IM PC

Eine Mischung aus Edutainment und WiSim im Stil von SimCity? Klingt interessant, vor allem wenn Maxis selbst Hersteller des Produkts sind. Edutainment muß schließlich nicht immer trocken und langweilig sein. Nach Creatures dürfte SimPark die zweite interessante Software für Hobby-Biologen werden.

Im Gegensatz zu den bestehenden National Parks in den USA beginnt der Spieler nur mit knappem Guthaben und kleinem, leeren Stück Land. Nach Lust und Laune dürfen nun Bäume, Büsche, Blumen und Gräser gepflanzt und Tiere aller Art angesiedelt werden. Doch so einfach ist es nicht. Bestimmte Tierarten bevorzugen spezielle Pflanzen oder Tiere als Nahrung. Sind diese nicht ausreichend vorhanden, verhungern die Tiere. Bei Pflanzen ist es ähnlich. Zum einen muß auf das Klima der Region Rücksicht genommen werden, ansonsten gedeiht und vermehrt sich die Pflanze nicht. Besser angepaßte Pflanzen verdrängen schwächere. Pflanzte man beispielsweise Bäume und Sträucher zur gleichen Zeit nebeneinander, ersticken die schneller wachsenden Büsche den kleinen Wald. Dadurch kann es passieren, daß eine Spezies seine Nahrungsquelle verliert und bald nicht mehr im Park zu finden ist. Kurzum, SimPark stellt sehr genau die biologischen Kreisläufe dar. Gut sichtbar ist das auch durch die ständig schwankenden Populationszahlen

der einzelnen Spezies. Zum Beispiel: Im Park leben sehr viele Hasen und wenige Füchse. Weil Reinecke ein großes Futterangebot hat, vermehrt er sich schnell. Gleichzeitig nimmt die Hasenpopulation ab. Schließlich gibt es zu viele Füchse und zu wenig Hasen. Die Füchse sterben an Hunger, wodurch sich Meister Lampe wieder stärker vermehren kann. Womit man wieder am Anfang angelangt wäre.

WiSim oder Edutainment?

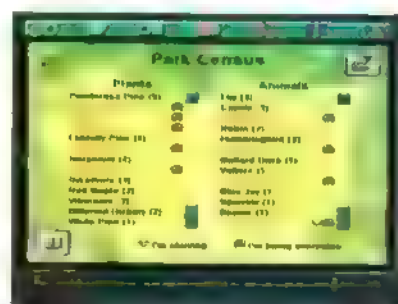
Um den Park nach Gutdünken auszubauen, braucht man natürlich Geld. Pflanzen und Tiere verbreiten sich zwar auch von alleine, aber das wilde Dahingewuchser wird sehr schnell chaotisch und ist schlecht zu kontrollieren. Am Ende kommen meistens nur langweilige Monokulturen heraus. Es muß also ständig gegengesteuert werden. Finanzielle Mittel erhält man nur durch Besucher. Leider ist das ein recht zweischneidiges Schwert. Denn Menschen zertrampeln Pflanzen, verjagen Tiere und laden überall ihren Müll ab. An Zäune und ähnliches ist nicht zu denken. Trotzdem braucht man



Noch vergnügen sich die Besucher im Park, aber oben sieht man schon die ersten Flammen eines Waldbrands lodern.

Mülleimer, Parkbänke, Wege, Picknicktische, Toiletten, Zelt- und Grillplätze sowie Spielplätze für die Kleinen. Je interessanter der Park ist, desto mehr Menschen kommen. Somit verfügt man auch über mehr Geld, um die angerichteten Schäden wieder auszubessern. Neue Spezies lassen sich zwar einkaufen und ansiedeln, kommen allerdings auch von alleine. Dieser Vorgang läßt sich beschleunigen, wenn unbekannte Arten identifiziert werden. In einem kleinen Quiz fragt man sich langsam an die Lösung und den Namen der Spezies heran. Darüber hinaus enthält SimPark alle notwendigen biologischen Daten, um den Park gekonnt auszuweiten.

Alexander Geltenpoth



Eine Statistik zeigt gefährdete Arten und deren Probleme.



Jede einzelne Pflanze und jedes Tier wird haarklein erklärt.

KOMMENTAR



» Wirklich eine coole Idee, die technisch beispielhaft umgesetzt wurde. Allerdings ist SimPark für erprobte WiSim-Spieler etwas leicht. Die eine oder andere Katastrophe im SimCity-Stil ändert das aber schnell. Ziemlich unnatürlich sind die wahren Massen an Tieren, die ständig über den Bildschirm laufen, fliegen und schwimmen. Dafür sind die Soundeffekte im Hintergrund sehr realistisch und entsprechen den dort lebenden Tieren. SimPark ist eine gute Empfehlung für alle Naturfreunde und Kinder. WiSim-Spezialisten sollten sich den Kauf aber gründlich überlegen. «

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95
Empfohlen:	Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Handbuch:	deutsch
Technik:	SVGA 50
Sprache:	deutsch
CD/HD:	205 MB/90 MB
Hersteller:	Maxis/Virgin
Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	80%
Sound:	75%
Genre:	WiSim, Edutainment



» Interessante WiSim-Edutainment-Mischung «

FUN
Compilation

Aller guten Spiele sind 3

3 x SPIELSPASS
zum Preis von einem

FUN COMPILATION VOL.1



**3 TOPSELLER
DEUTSCHE
VOLLVERSION**

86%
PC Games

87%
PC Games

81%
PC Games

Grüner Golfplatz, Faszination Weltraum
und heiße Kisten vereint in der
FUN COMPILATION VOL.1

GOLFEN - auf europäischen Plätzen
gegen Weltklasseprofis!

ENTDECKEN - auf der Enterprise
in unbekannten Galaxien!!

FAHREN - über Stock und Stein:
rosante Rallyes!!!

AB FEBRUAR IM HANDEL

SOFTWARE 2000

SOFTWARE 2000

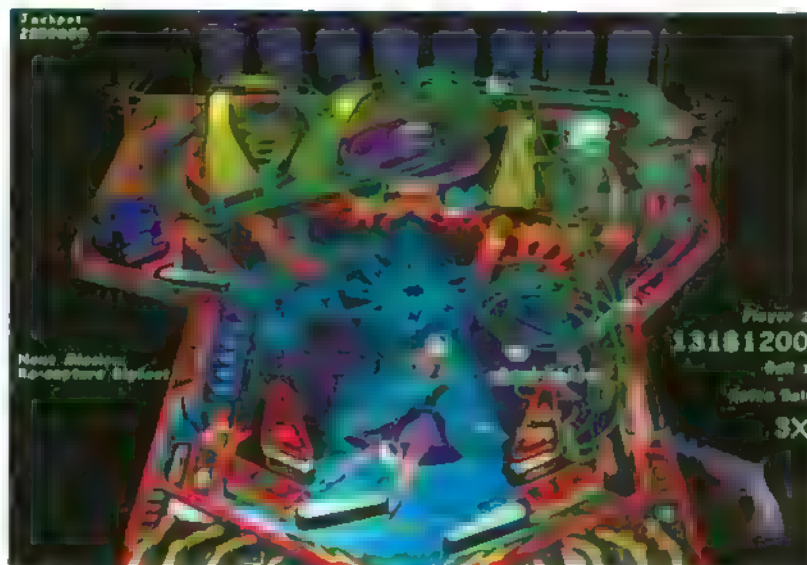


Pinball 97 • Flipper

RUNDERNEUERT

War Maxis lange Zeit in erster Linie als Strategie-Simulations-Entwickler bekannt, erweitern die Amerikaner derzeit ihre Produktpalette vielfältig. Neben SimCopter und SimGolf erfährt auch die hauseigene Flippervariante ihre 97er Fassung.

Ende 1995 war einer Auflage des Microsoft Plus!-Pakets Maxis' erster Flipper namens Space Cadet beigelegt. Wenige Monate später stand er zusammen mit zwei weiteren Tischen als Pinball 95 in den Softwareregalen. Das zweite Spiel der Serie verfügt ein Jahr später mit „Mad Scientist“, „Alien Daze“ und „Captain Hero“ über drei Tables. Schon beim ersten Anspielen fällt



Auch Alien Daze bietet wie alle anderen Tische ein Multiballspiel mit mindestens vier Kugeln. Dazu muß das UFO in der Bildmitte aber erst mit den Bällen gefüllt werden.

auf, daß Perspektive und Darstellung verändert wurden. Während im Vorgänger der gesamte Flippertisch aus einem steilen 75°-Winkel und einem Fluchtpunkt zu sehen war, hat sich der Blickwinkel deutlich nach unten verschoben. Damit sind alle Bestandteile deutlich und groß zu sehen und werden durch die Perspektive nicht mehr verzerrt. Andererseits wird so der freie Blick auf die ver-

schachtelten Rampen und Bumper eingeschränkt, was aber durch Berücksichtigung dessen im Design der Tische nicht weiter ins Gewicht fällt.

Pop-Up Score

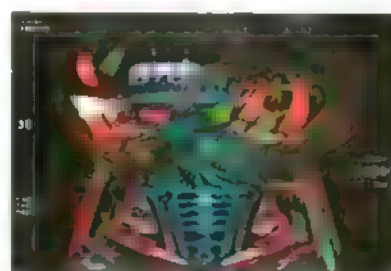
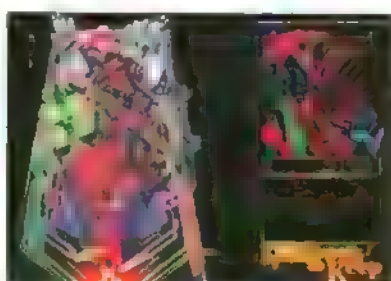
Auf ein LED-Anzeigendisplay hat Maxis gänzlich verzichtet. Statt dessen befindet sich die Scorewertung rechts neben dem Flipper. Damit verbunden ist eine völlig neue Art der Punktezahlung. Trifft die gerenderte Stahlkugel auf Targets oder fegt über die Rampen, wird der dadurch erreichte Score kurzzeitig über den betreffenden Stellen angezeigt. Was sich verwirrend anhört, erweist sich in der Praxis als gelungen, denn so schweift der Blick

nicht mehr zwischen Anzeige und Tisch hin und her, und man hat stets Kugel und Ergebnis vor Augen. Auch Funktion und Auswahl der Bonusspiele werden über dem Tisch angezeigt. Dadurch muß man bspw. nicht mehr rätseln, welche Rampen für den Super Jackpot denn nun zu treffen sind. Zahlreiche Optionen können über die Menüleiste des Windows-Fensters angewählt werden, zudem ist Pinball 97 in allen Auflösungen von 640x480 bis 1.024x768 auch im Vollbild spielbar. Alle Bestandteile der Flipper sind komplett gerendert und sehr farbenfroh, Musik- und Effekt-Untermalung immer stimmig. Lediglich das Ballverhalten könnte etwas realistischer sein. Insbesondere wenn die Kugel mit den letzten Millimetern der Flipper getroffen werden muß, hakt es zuweilen am realistischen Spielgefühl.

Christian Müller



Der Vergleich der 97er und 95er Pinball-Spiele zeigt die Unterschiede: Obwohl der Blick nun aus einem flacheren Winkel auf den Tisch fällt, hat sich die Übersichtlichkeit und damit die Spielbarkeit erhöht.



Insbesondere bei Mad Scientist ist die Anzeige der für das Bonusspiel nötigen Skillshots hilfreich. Über verschiedene Rampen können verschiedene Reagenzien zusammengemischt werden.

KOMMENTAR



» Maxis' neue Flipper-Interpretation besitzt mehr Licht als Schatten und zeigt sich gegenüber Pinball 95 technisch weiter verbessert sowie mit neuen Ideen garniert. Die zahlreichen Optionen und die gut gelungene musikalische Untermalung stehen dabei der zwar passablen, aber nicht so akkurat nachgebildeten Ballphysik der 21st Century-Flipper gegenüber. Mir hat besonders der hohe Schwierigkeitsgrad der Bonusspiele gefallen, die nicht in einem LED-Feld, sondern über Skillshots direkt auf dem Flippertisch ausgetragen werden. Das erhält den Spielspaß auch längerfristig aufrecht. «

Mindestens: 486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Windows

Empfohlen: Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

Multiplayer: 4 Spieler an einem PC

Handbuch: deutsch

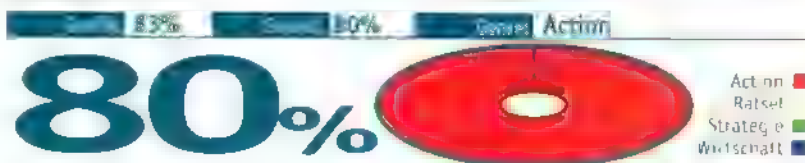
Technik: SVGA, SB, CD-Audio

Sprache: englisch

CD/HD: 104 MB/40 MB

Hersteller: Maxis

Preis: ca. DM 80,-



» Spielstarker Flipper mit Anzeige-Innovationen «



Cavewars

(Avalon Hill)

In der weltläufigen unterirdischen Höhlenwelt *Ibido* kämpfen 8 Völker (Menschen, Zwerge, Trolle usw., jeweils mit eigenen Stärken und Schwächen) erbittert um die Vorherrschaft. Zu Beginn besitzen Ihre Krieger nur primitive Waffen und Zauberformeln, aber durch Forschung und Entwicklung können Sie im Laufe der Zeit immer wirksamere Waffen entwickeln (z.B. Musketen, Kanonen, Kampfpanser).

Viele Kombinationsmöglichkeiten bei den militärischen Einheiten, Spezialeinheiten, unterschiedliche Magie- und Technologiearten mit unzähligen strategischen Möglichkeiten, weitläufige Höhlenwelt auf 5 Ebenen, Generator zum Erstellen neuer Welten u.v.a.m. Ablauf in Spielzügen (keine Echtzeit-Hektik). Für bis zu 5 Spieler und/oder Computergegner (mit ausgezeichnetem "künstlicher Intelligenz").

Bei uns mit deutscher Regelübersetzung.

Für PC (mind. 8 MB RAM, mind. 486er, Super-VGA, nur auf CD, DOS oder Windows 95): 109,95 DM

Wooden Ships & Iron Men

(Avalon Hill)

Detaillierte Simulation von Seeschlachten des 18./19. Jahrhunderts. 18 Szenarien (Trafalgar usw., z.T. über 20 Schiffe gleichzeitig im Spiel). Feldzugsmöglichkeit, Szenariomeditor. 1 Spielzug = 3 Minuten, Enternadver, 133 Schiffstypen, 4 Munitionsarten, u.a.m. Bei uns mit deutscher Regelübersetzung! Für PC (mind. 8 MB RAM, Super VGA, CD) 109,95 DM.

Definitive Wargame Collection 2

CD-Sammlung mit Vollversionen von 14 Strategiespielen von SSI, 3'60, Koei u.s. (dA = bei uns mit deutscher Regelübersetzung):

Harpoon 2 (dA) + Battlesets 2+3, V for Victory 1+3, Genghis Khan 2 (dA), Romance of the 3 Kingdoms III, Operation Europe, High Command (dA), Command HQ, Tanks (dA, Version 1.3), Clash of Steel und SSF: bislang erfolgreichstes Wargame: *Steel Panthers* (dA, neue Version 1.2N). Für PC: 119,95 DM

Szenarium-Disketten für *Steel Panthers*

mit neuen historischen Szenarien (nur zusammen mit *Steel Panthers* spielbar), Lizenzausgaben der US-Firma Novastar (d.h., englische Bildschirmtexte, deutsche Übersetzung der historischen Hintergrundangaben), z.B.:

- Nr. 3: Tiger-Raide + Arnheim (20 Szen.) 29,95 DM
- Nr. 4: Panzerasse I (10 Szen.): 17,95 DM
- Nr. 7: Division "Wiking" (10 Szen.): 17,95 DM
- Nr. 8: Norwegen 1940 (11 Szen.) 17,95 DM
- Nr. 10: "Wüstenfuchs" (10 Szen.): 17,95 DM
- Nr. 11: "Eisernes Kreuz" (10 Szen.): 17,95 DM
- Nr. 13: Westwall, 1944 (10 Szen.): 17,95 DM

TACOPS (Arsenal)

Komplexe Simulation von Gefechten der Moderne auf taktischer Ebene (die Einheiten sind Züge/Halbzüge). Programmiert von einem Major des US Marine Corps. Von zahlreichen Einheiten der US Army und des US Marine Corps aus bildungsunterstützend eingesetzt. Bei uns mit dt. Regelübersetzung (31 Seiten) Für PC (Super-VGA, Windows, Disk): 99,95 DM

Szenarium-Disk für TACOPS

Neue Landkarten und 18 neue Szenarien (mit vielen Varianten) für TACOPS. Bei uns mit deutscher Regelübersetzung. 29,95 DM

Jens Dührkop

CoSi Computerspiele/-Simulationen

Postfach 1123 • 23831 Bad Oldesloe

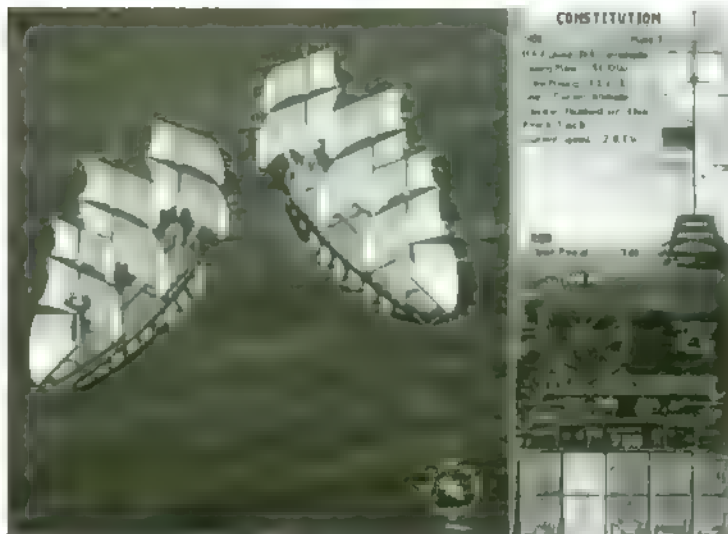
☎ 04531/87821

Spezialversand für komplexe Computerspiele/-Simulationen

Viele Direktimporte aus den USA,
alle Spiele dieser Anzeige sofort lieferbar

Viele Titel mit eigenen deutschen Regelübersetzungen

Eigener Update-Service (natürlich nur für Programme,
die bei uns gekauft wurden)



Over the Reich

(Avalon Hill)

Strategiespiel über Luftkämpfe zwischen westalliierten und deutschen Flugzeugen 1943-45. 16 Piloten je Seite (diese erlangen im Laufe des Feldzuges zusätzliche Kampferfahrung, bessere Flugzeugtypen usw. - "Steel Panthers in der Luft"). Außerdem viele Einzelszenarien mit unterschiedlichen Einsatzarten (Angriffe auf V-Waffen-Stellungen, Abfangeneinsätze gegen Bombenverbände usw.). Bei uns mit deutscher Regelübersetzung!

Für PC (mind. 8 MB RAM, Windows 3.1 oder Windows 95, Super-VGA, CD): 109,95 DM

Age of Rifles (SSI)

Simulation von Schlachten zwischen 1846-1905 (amerikanischer Bürgerkrieg, deutsch-französischer Krieg usw.) Über 60 Szenarien (z.B. Gettysburg, Königgrätz, Sedan) mit z.T. über 300 Einheiten, Feldzugsmöglichkeit, Editor (1.000 Uniformen, 80 Waffen, 28 Nationalitäten). Ein neuer Klassiker! Wertung in *Computer Gaming World* 11/96: 5 Sterne (Höchstwertung). Bei uns mit deutscher Regelübersetzung + Update auf Vers. 1.2! Für PC (CD, mind. 486er, 8 MB RAM, Super-VGA). 99,95 DM

New Horizons (Koei)

Strategie-, Wirtschafts- und Rollenspiel über Piraten, Freibeuter, Entdecker und Händler im 16. Jahrhundert. Bei uns mit dt. Regelübersetzung! Für IBM (VGA, CD): 89,95 DM

Gary Grigsby's

Steel Panthers II: Modern Battles

Taktisch, Koreakrieg bis 1999. Über 400 Waffensysteme, 56 Szenarien, 6 Feldzüge, Szenariomeditor usw. Bei uns mit deutscher Regelübersetzung
Für PC (8MB RAM, Super-VGA, CD). 99,95 DM

Weitere Titel mit deutschen Regelübersetzungen

z.B. (jeweils für PC):

- Age of Sail (TalonSoft) (Windows): 109,95 DM
- Battleground 5: Antietam (TalonSoft) (Windows, 8MB RAM): 109,95 DM
- Battles of Napoleon Szenarium-Disk 1 + 2 + 3 zusammen: 50,- DM
- Carrier Strike Expansion Disk: 19,95 DM
- Celtic Tales (Koei) (Windows, CD): 99,95 DM
- Close Combat (Microsoft) (ex *Beyond Squad Leader*, nur für Windows 95!): 99,95 DM
- D-Day (Avalon Hill): 109,95 DM
- Operation Crusader (Avalon Hill): 109,95 DM
- P.T.O. II (Koei), Pazifik 1941-45, Land, Luft, See (Super VGA, CD, Windows) 99,95 DM
- Pacific War Editor (+ Update + Szen.): 19,95 DM
- Rise of the West (RAW/Lizenz), Mittelalter in Europa, strategisch (Windows): 40 DM
- Romance of the 3 Kingdoms IV (Koei) (CD, Windows, 8 MB RAM). 99,95 DM
- Stalingrad (Avalon Hill), mit über 1.000 Einheiten! (CD, Super VGA, 8MBRAM): 109,95 DM
- Tigers on the Prowl (HPS), auf Disk: 99,95 DM

Deutsche Regelübersetzungen einzeln

z.B.:

- Age of Rifles: 15 DM
- D Day: America Invades: 15 DM
- Empire II: 15 DM
- Genghis Khan 2: 12 DM
- High Command: 15 DM
- Pacific War: 15 DM
- Stalingrad: 15 DM
- TacOps: 20 DM
- War in Russia: 15 DM

Info-Material mit Spielbeschreibungen gegen Einsendung von 3 DM in Briefmarken erhältlich.

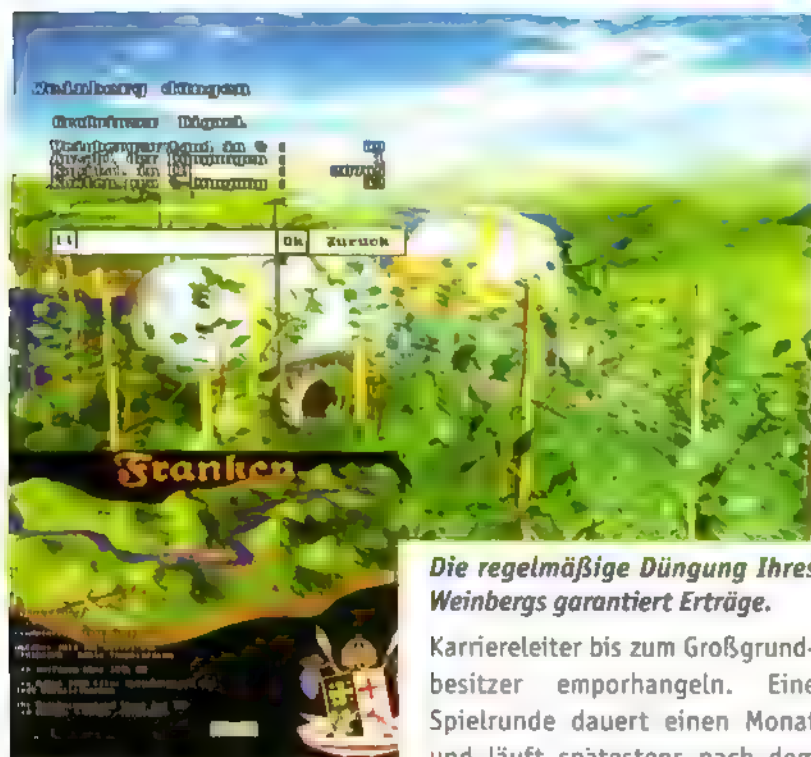
Versandkosten.

Vorauskasse (Verrechnungsscheck): 6,80
Nachnahme 9,80 DM

Steter Tropfen höhlt den Stein. In diesem Sinne bringt Starbyte eine Deluxe-Version seines Amiga-Klassikers Winzer noch einmal für Windows heraus. Veränderungen des Gameplays sucht der Weinkenner allerdings vergebens. Bis auf die etwas aufgebohrte Optik wird Ihnen derselbe Punsch noch einmal serviert.

Winzer Deluxe • WiSim

UMGEKIPPT?



Die Monats-Auswertung informiert über alle Betriebs-Daten.



Im Rathaus müssen Sie Ihre edlen Tropfen begutachten lassen.

Als Erbe eines kleinen Weingutes in einem von vier Anbaugebieten sollen Sie sich in der Erstellung erlesener Elixiere versuchen, die auch vor den gespitzten Nasen hochdotierter Weinkenner noch bestehen können. Anfangs immer eine Handbreit vor dem Ruin stehend, dürfen Sie sich auf der vielzitierten

Die regelmäßige Düngung Ihres Weinbergs garantiert Erträge.

Karriereleiter bis zum Großgrundbesitzer emporhangeln. Eine Spielrunde dauert einen Monat und läuft spätestens nach dem fünften Jahr mit gleichbleibender Monotonie ab. Im Januar wird gepflanzt, von Februar bis September gedüngt, dann steht die Zeit der Ernte, Kelterung und Abfüllung an. Für die Qualitäts-Einstufung Ihrer Rebensäfte ist hauptsächlich der Öchslewert und die Lesart der Trauben (reif und/oder überreif) verantwortlich. Durch Werbemaßnahmen können Sie außerdem den Marktpreis des Kellerbestandes anheben. Wer den Spielablauf geschnallt hat, kommt schnell auf den grünen Zweig, darf seinen Grundbesitz durch Auktionen vergrößern und Jahr für Jahr die Talerchen mehren. Einziger Störfaktor bleiben neben dem Wettergott Starbytes Ereigniskarten. In hübscher Regelmäßigkeit plättet Ihnen der neidische Nachbar den Trecker, oder einer Ihrer

Leibeigenen betankt sich am gut gefüllten 750-Liter-Faß. Gerade in der Startphase bedeuten diese Schicksalsschläge nicht selten das finanzielle Absaufen. Da hilft nur, nach jeder Runde abzuspeichern, womit Probleme dieser Art allerdings auch gänzlich und geschickt umgangen werden können.

Schaler Beigeschmack!

Die Thematik rund um den Rebensaft mag heute noch interessant sein, die Umsetzung aber ist mehr als unzeitgemäß. Nichts anderes als eine Klickorgie durch diverse Untermenüs wird von Ihnen verlangt, dafür bekommen Sie noch

nicht einmal ein paar Animationen geboten. Die neuen Hintergrundbilder wirken wie frisch gepinselte Art Deco-Exemplare eines 50er Jahre-Weindorfes, die Soundkulisse läßt durch ihr unbeirrbares, monotones Gedudel Erinnerungen an den guten, alten Brotkasten wach werden. Ein Lob verdient das sehr umfangreiche Handbuch, das Sie sich vor der ersten Lese auch unbedingt zu Gemüte führen sollten. Unter dem Strich kann Winzer Deluxe wirklich nur Wein-Fetischisten empfohlen werden, für passionierte WiSim-Liebhaber wird technisch zu wenig geboten.

Christian Bigge



KOMMENTAR

» O.K., nachdem bereits Reedereien, Computermagazine, Formel 1-Rennställe, Fernsehsender, Fußball-Vereine, Burger-Ketten und was-weiß-ich-noch-alles zu Glanz und Gloria geführt werden durften, steht jetzt die heimische Kellerei auf dem WiSim-Speiseplan. Tut mir leid, Starbyte, aber hätte das aufgewärmte Thema nicht wenigstens noch durch ein paar zusätzliche Features aufgewertet werden können? Warum gibt es keine weiteren Qualitätswettbewerbe, warum bleibe ich stets auf ein Anbaugbiet beschränkt und weshalb sehe ich nicht, wo mein neuer Weinkeller gebaut wird? Hat man das Tal der Taler-Tränen erst einmal durchschritten, schleicht unverzüglich die Motivationsbremse um den Monitor. Gähnt!«

Mindestens: 486DX2/66, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM, Windows

Empfohlen: 486DX4/100, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Multiplayer: Vier Spieler an einem PC

Handbuch: Deutsch

Technik: SVGA, SB, CD-Audio

Sprache: Deutsch

CD/HD: 29 MB/0,5 MB

Hersteller: Starbyte

Preis: ca. DM 70,-



» Altbackener und monotoner Aufguß eines Amiga-Klassikers «

DAS NEUE GESCHICKLICHKEITS-ACTION-SPIEL FÜR PC AUF CD-ROM

PLANET

**222
FESSELNDE
LEVEL!**

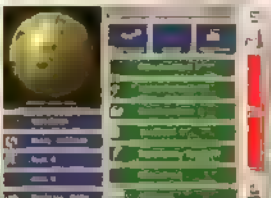
BUY!

**COOLER
VIER-SPIELER-
MODUS**

**SUPER-
SOUND**

**HART,
ABER GERECHT**

BEMACHT VON MAGELLAN



GAZILLIONAIRE DELUXE

BEMACHT VON MAGELLAN



CAPITALISM DELUXE

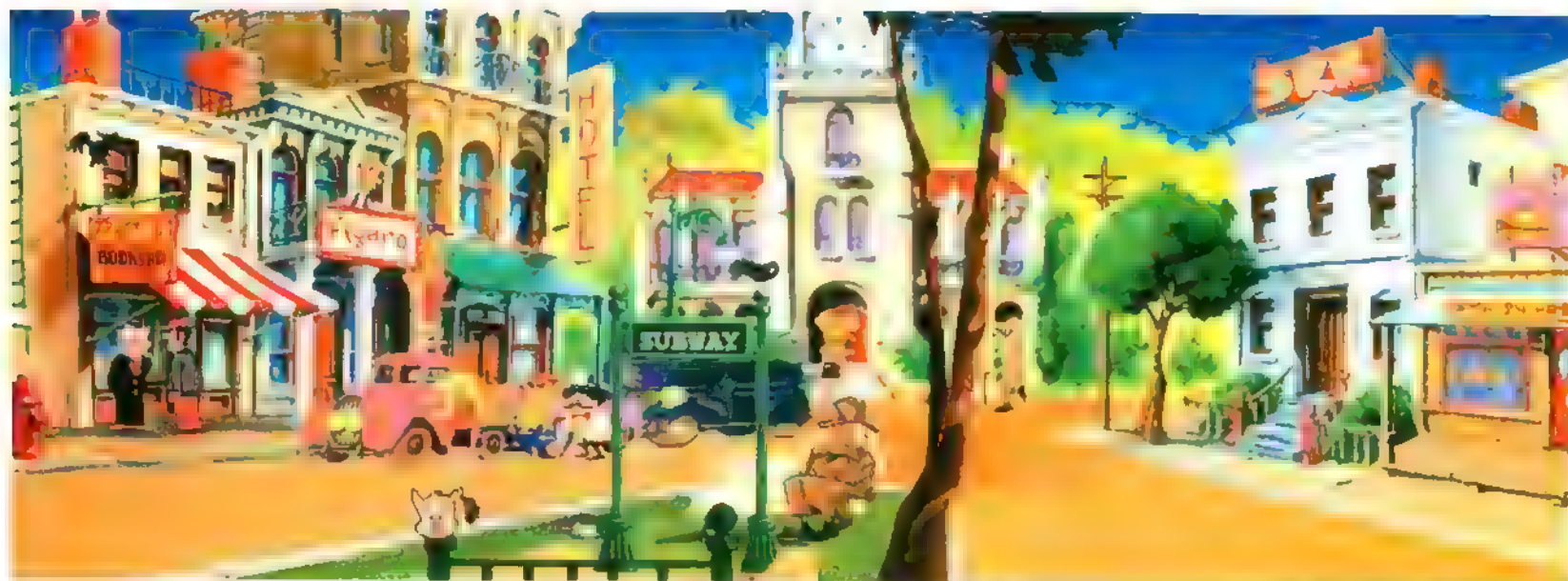
DAS PLANETENSYSTEM WURDE GESPRENGT, TAUCHE EIN IN DIE WELT DER UNTERSCHIEDLICHSTEN PLANETEN UND VERDRINGE STUNDEN MIT DIESER NOCH NIE GEGESCHENEN, SÜCHTIG MACHENDEN SPIELIDEE!

Tel: 089-614 50 614

Fax 089-614 50 610

Händleranfragen erwünscht





Das Zentrum Swamp Citys ist der Ausgangspunkt für Bazooka Sues Abenteuer. Alle Gebäude müssen betreten werden, um an die zahl-

reichen Gegenstände zu kommen. Positiv fallen die vielen animierten Grafikdetails auf, die der Szenerie viel Leben einhauchen.

Bazooka Sue • Adventure

SCHWEINCHENHAUSEN

Man schrieb das Jahr 1994. An einem verregneten Novembertag, als die Kölner Messe World of Commodore noch das größte deutsche Computerspiel-Ereignis war, erblickte Bazooka Sue dort zum ersten Mal das Licht der Öffentlichkeit. Nach einer über zweijährigen Zeitreise purzelt das tierische Abenteuer nun mitten in die Pentium MMX-Ära des ausgehenden Jahrtausends.

Mit Bazooka Sues Rückkehr feiert aber noch ein weiterer verloren geglaubter Name ein Comeback: Starbyte. Der deutsche Software-Entwickler prägte Anfang der Neunziger Jahre die hiesige Szene entscheidend mit. Rings und Return of Medusa, Black Gold und Hannibal sind nur Auszüge aus der damals reichen Spiele-Palette. Während Starbytes Comeback mit dem ebenfalls neu erschienenen Deluxe-Aufguß des Weinkeller-Managers Winzer fast mit einem Ausrutscher begonnen hätte (siehe Test auf Seite 94), darf zu Bazooka Sue weitestgehend gratuliert werden. Zu bestehen gilt es die Abenteuer der üppig ausgestatteten und wohlproportionierten Schweinchen-Lady Sue. Nach dem Besuch eines mittelmäßigen B-Movies im Autokino (verrückter Wissenschaftler züchtet frankensteinsche Monster für seine Weltherrschaft) donnert

Sue mit ihrem schweinchenrosafarbenen Amis-Schlitten durch die amerikanische Prärie. Fatalerweise schießt sie dabei mit gehörigem

Karacho an einer parkenden Polizeistreife vorbei, und ein schleimiger Provinzsheriff wertet dies als Angriff auf „seine“ Straßen. Eine heiße Verfolgungsjagd quer durch die USA beginnt. Dank ihrer heißen Kurven und einiger Tricks kann Sue den lästigen Verfolger jedoch abhängen. Schließlich landet sie in einem typisch amerikanischen Kaff, in dem die Zeit am Ende der 50er Jahre einfach stehengeblieben zu sein scheint. Doch der oberflächliche Schein

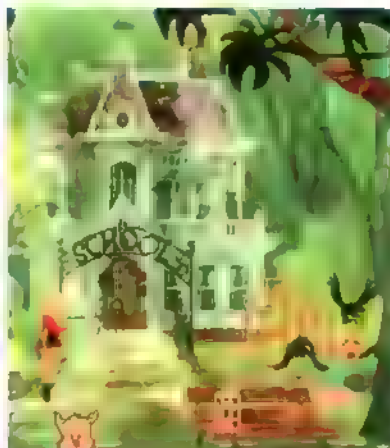
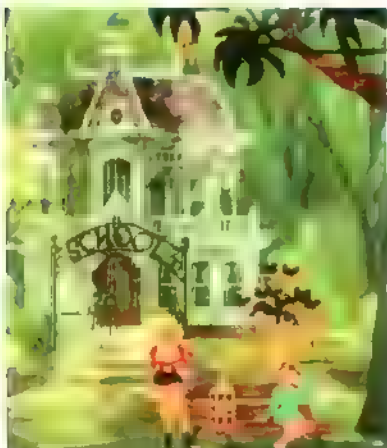


VERGLEICH

Es ist nicht unbedingt der Zahn der Zeit, der Starbytes Comeback ins

dicht gedrängte Mittelfeld einreicht. Vielmehr hakt es am gesamten Spiel- und Puzzle-Design, das bei den Genre-Konkurrenten logischer und besser durchdacht ist. 1994 wären die Animationen und SVGA-Grafiken sensationell gewesen, heute jedoch muß sich Bazooka Sue an den Genrekönigen Baphomets Fluch und Toonstruck messen lassen.

Toonstruck	87%
Baphomets Fluch	86%
Down in the Dumps	79%
Bazooka Sue	75%
3 Skulls of the Toltecs	75%
Die Gen-Maschine	72%



Grafikwitz und Puzzellösung: Wie in Hitchcocks „Die Vögel“ muß Sue die Krähen aufschrecken, um an den Käfig auf der Bank zu kommen.



Obwohl die grafische Gestaltung zu Bazooka Sues herausragenden Punkten gehört, gibt es wie bei dieser Einblendung auch Aussetzer.

trüht. In Swamp City rumort es. Hier wird Sue erneut die Bekanntheit mit dem dubiosen Sheriff machen, und auch der verrückte Wissenschaftler aus dem Kinofilm geistert dort umher und soll noch eine gewichtige Rolle spielen. Am zentralen Platz übernimmt der Spieler den Part der immer unter chronischem Geldmangel leidenden und sehr von sich überzeugten Schweine-Dame.

Rätselmarathon

Die Starbyte-Produktion glänzt mit herrlich gezeichneten Hintergrundgrafiken und Animationen, was um so erstaunlicher ist, da das Spiel schon seit über zwei Jahren in den Grundzügen steht und dem Kopf und der Hand eines einzigen Mannes entsprungen ist. Carsten Wieland, der schon bei Blue Bytes Chewy - Escape from F5 sein comiczeichnerisches Talent unter Beweis stellte, steht hinter Konzeption und Ausführung von Bazooka Sue. Manche seiner zahlreichen Locations erkundet man über mehrere Bildschirme, die per Sidescrolling mit der Spielfigur bewegt werden. Dabei tummeln sich auffallend viele Animationen

in den bunten Bildern, wodurch ein sehr lebendiger Eindruck entsteht. Gesteuert wird standesgemäß mit einem Ferkel-Cursor, dessen Augen sich bei möglichen Aktionen zu Untertassen weiten. Ein kurzer rechter Mausklick öffnet eine Iconleiste mit den dann möglichen genretypischen Aktionen. Ein rechter Klick auf Sues Rüsselnaschen öffnet ein Inventory. Auf der Suche nach dem anfangs etwas unklaren Spielziel plaudert man mit den zahlreichen Einwohnern Swamp Citys und wird wie von selbst in den bevorstehenden Puzzlestrudel hineingezogen. Die Rätselstruktur ergibt sich nämlich weniger aus dem einen großen, anfangs vorgegebenen Ziel, als vielmehr aus vielen Details, wie versperrten Türen oder nicht aufnehmbaren Gegenständen, die Sue am Erreichen neuer Locations hindern. Diese Adventure-Lösung in kleinen Schritten geht recht kurzweilig von der Hand, gereicht Bazooka Sue aber letztlich auch zum Nachteil. Zum einen gibt es einfach zu viele unnötige Gegenstände, die man einsammeln kann, zum anderen stellt sich so manche Anwen-

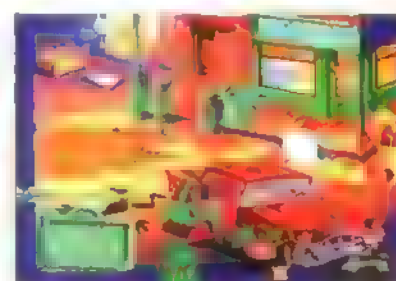
dungsmöglichkeit als unnötig heraus. Zwar kann nicht jeder Gegenstand beliebig mit der Umgebung oder anderem Plunder kombiniert werden, die Vielzahl der Objekte jedoch läßt die Maus nicht mehr aufhören zu klicken. Ein bißchen mehr Logik und auch ein etwas linearerer Spielverlauf wären sicherlich von Vorteil gewesen.

Sprachprobleme

Glücklicherweise wird die Entdeckungstour selten langweilig, was an den vehement auftretenden humoristischen Einlagen liegt. Aber auch hier hat Starbyte fast zu tief in die Feature-Kiste gegriffen. Während es durchaus den einen oder anderen überraschenden Schenkelklopper gibt, ist manchen Witzchen ihre deutsche Herkunft überdeutlich anzumerken. Insbesondere im Zusammenhang mit der lieblosen und laienhaften Sprachausgabe wirken damit einige Szenen recht platt. Trotzdem, wer sich viel Spiel für sein Geld wünscht und die angesprochenen Punkte nicht allzu wichtig nimmt, wird mit Bazooka Sue bestens bedient sein. Selbst bei einer linearen Aneinanderrei-

hung aller lösungsrelevanten Punkte auf dem kürzesten Weg wird man ca. 10 Stunden benötigen, um an die Endsequenz zu gelangen. Für einen Durchschnittsspieler bedeutet das 50 bis 70 Stunden reine Spielzeit, und damit dürfte Bazooka Sue auf alle Fälle sein Geld wert sein.

Christian Müller



Witzig: Klickt man auf dieses Schlammloch, beginnt Sue sich sauwohl zu fühlen und suhlt sich.



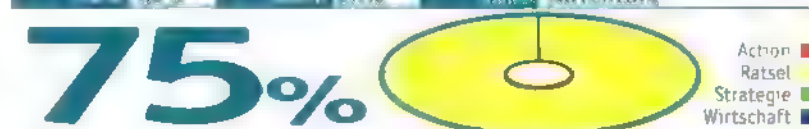
Niemand da? Erst wenn bestimmte Rätsel gelöst sind, werden neue Aufgaben freigegeben.



KOMMENTAR

» Gott sei Dank. Lange Zeit sah es so aus, als würden Ideen und Talent des Grafikers Carsten Wieland für immer in der Versenkung verschwinden. Um so verwunderlicher, daß Bazooka nach so langer Zeit grafisch noch in der Oberklasse mitspielt. Ein bißchen mehr Professionalität bei der Vertonung hätte es aber dann doch sein können. Der gravierendste Schwachpunkt bleibt die Planlosigkeit, mit der man das dralle Schweinchen durch die Locations bugisieren muß, um erzwungen wirkende Rätsel zu lösen oder unnötige Gegenstände ins Inventar zu stopfen. In Sachen Witz und Atmosphäre mag man weit subjektiver urteilen. Fakt ist jedoch, daß bei vielen Konversationen und optischen Anspielungen ein Übergewicht des manchmal tumblenden deutschen Humors nicht zu übersehen ist. «

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen:	Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Handbuch:	deutsch
Technik:	SVGA/SB, General Mndi
Sprache:	deutsch
CD/HD:	400 MB/80 MB
Hersteller:	Starbyte
Preis:	ca. DM 100,-



» Tolle Optik, aber Puzzles im Übermaß und platte Witze « 97

»DIABLO IST DER SPIELGEWORDENE

Erkunden und
erforschen Sie ein
mittelalterliches
Welt, das von
dämonischen
Mächten
beherrscht wird



Diablo ist
das erste Spiel
in der Reihe
Diablo II

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

BOMICO

Mächtige Zaubersprüche wirken Wunder
gegen die schrecklichen Kreaturen in
Diablos Labyrinthen

TREND DER LETZTEN MONATE

PC GAMES 2/97



„Diablo ist eines von den Spielen, die einfach Spaß machen. Und zwar sofort (...) Die genialen Animationen und das Gothic-Ambiente nageln mich förmlich am Computer fest.“ **PC Player 2/97**

„...ein Spiel erster Güte“ **Power Play 2/97**

„Mit dieser gelungenen Mischung aus innovativer Idee und perfekter Technik präsentiert Blizzard wieder ein faszinierendes Spiel. (...) An diesem Demoversion wurden sowohl Action- als auch Rollenspieler ihre Freude haben.“ **PC Action 1/97**

„Nach dem Installieren, wird Ihr nicht mehr los (...) In dieser war seit langem fällig: Ein Rollenspiel mit Tiefgang, das trotzdem keine offensivsten Reaktionen herbeiführt.“ **PC Arena 2/97**

„...VORRÄTE EINKAUFEN,
URLAUB NEHMEN UND
DIABLO GENIEßEN.“

PC PLAYER 2/97

BOT SOCCER

Haben Sie früher auf dem Schulhof auch Plastikflaschen und Blechdosen herumgekickt?



Der starke Wurm wurde im Mittelkreis außer Gefecht gesetzt, freie Bahn für Bot WIB!

Prima, bei Bot Soccer von Caps Software wird Ihnen das jetzt als neuartiges PC-Spiel verkauft. Zu Beginn wählen Sie eines von über 500 Roboterteams aus, bei so phantasievollen Namen wie „Jüdische Volksfront“ oder „Pentium Memorial“ nicht gerade leicht. Vier Kampfmaschinen bilden ein Team, das Sie wiederum je nach Kontostand aus bis zu 10 verschiedenen Grundtypen zusammenstellen können. Auf dem fußballähnlichen Spielfeld gibt es dann keine Gnade mehr. Rundes Blechdose muß in eckiges Kasten - das ist alles, was zählt! Mit lediglich einem Joystick knöpfen Sie alle Aktionen, d. h. Passen, Schießen, Angriff des Gegners. Was dabei herauskommt, macht anfangs sogar Spaß, die

mangelnde Intelligenz der Computergegner, die spärliche Soundkulisse und die mageren Animationen reißen jedoch kaum längerfristig vom Hocker. Lediglich der Multiplayer-Modus vermag Hartgesottene davon abzuhalten, nach ein paar Stunden endgültig den Dosenöffner auszuwickeln.

Christian Bigge

Mindestens:	86DX4, 100, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen:	Pentium 100, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA, SB, CM
Handbuch:	deutsch
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Caps Software
Preis:	ca. DM 50,-
Grafik:	45%
Sound:	40%
Genre:	Sportspiel

Multiplayer: 2 Spieler/PC, NW

CD/HD: 535 MB, 63 - 190 MB

51%

Kein Speedball-Ersatz, eher langweilig!

FOOTBALL PRO 97

Zugegeben, dem Westeuropäer erschließt sich Football nicht leicht, daran wird auch die Superbowl-Übertragung auf DSF wenig ändern.



Nur noch zwei Sekunden zu spielen. Kaum mehr Chancen auf einen Touchdown für Oakland in diesem Quarter.

Außer Frage steht aber, daß die Lieblingssportart der Amerikaner auch auf dem PC einige hervorragende Simulationen hervorgebracht hat. Sierras Football Pro '97 ist eine von ihnen. Mit den Daten der gerade abgelaufenen 96er-Saison können Sie Ihr Team wahlweise im Liga- oder Karriere-Modus nach New Orleans führen oder einfach nur ein Einzelspiel wagen. Dabei steht es Ihnen frei, ob Sie sich als Team-Manager und Coach verdingen wollen oder einfach nur als Joystick-Profi das ausführende Organ der Vereinsoberen auf dem Spielfeld sein wollen. Frei konfigurierbare Kameras sorgen stets für perfekte Übersicht, die SBGA-Recken bewegen sich trotz Ihrer teilweise beachtlichen Körpermas-

se sehr geschmeidig über den Schirm. Wem die über 10.000 verschiedenen Spielzüge noch nicht reichen, der kann mit Hilfe des Editors eigene erstellen. Kurzum: eine perfekte Simulation für alle, denen Begriffe wie Running Back, Wide Receiver und Fake Handoff keine Fremdwörter sind.

Christian Bigge

Mindestens:	86DX2 66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA, SB, CM
Handbuch:	englisch
Sprache:	englisch
Hersteller:	Sierra
Preis:	ca. DM 49,-
Grafik:	85%
Sound:	80%
Genre:	Sportspiel

Multiplayer: 2 Spieler/PC, Modem, NW

CD/HD: 535 MB, 63 - 190 MB

86%

Komplexe Simulation einer Randsportart

NBA HANGTIME

Basketball ist auf dem PC Trendsportart. Dem Boom versucht Midway mit seinem Action-Spektakel NBA Hangtime gerecht zu werden.



Vorsicht! Chicagos Rodman im Tiefflug. Gleich wird es einschlagen, und das Netz des Korbes dürfte durch züngelnde Flammen seine letzten Maschen verlieren.

Wenn Sie auf locker-flockige Sport-Unterhaltung stehen, sind Sie hier richtig. Hangtime richtet sich mehr an die Fans heißer Jam Sessions, als an NBA Live-Simulanten. Kein Wunder, schließlich war Midway auch für das allererste NBA Jam von Acclaim verantwortlich. Veteranen fühlen sich im neuen Arcade-Himmel auch gleich zu Hause: Mit zwei Riesenspielern pro Team, allesamt aus dem reichhaltigen Fundus der echten NBA-Teams zu schöpfen, wird auf dem Spielfeld ein Zauber veranstaltet, der seinesgleichen sucht. Mit einer Sprungkraft bis zur Hallendecke donnern sich die Kontrahenten gegenseitig die Bälle um die Ohren, da fackelt auch schon mal der Korb ab. Etliche Power-Ups

und Special Moves sorgen dafür, daß Ihren Rodmans, Schrempfs oder Hardaways niemals der Sprit ausgeht. Die knallbunte SVGA-Darstellung sorgt dabei stets für Übersicht, fetzige Grooves ersetzen die neueste Funk-Scheibe. Ein netter Spaß für einen langen Abend mit Freunden.

Christian Bigge

Mindestens:	Pentium 90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA, SVGA, SB
Handbuch:	deutsch
Sprache:	englisch
Hersteller:	Midway GTI
Preis:	ca. DM 90,-
Grafik:	73%
Sound:	78%
Genre:	Sportspiel

Multiplayer: 4 Spieler an einem PC

CD/HD: 110 MB, 46 MB

77%

Leichte Basketballkost, sauber inszeniert

GREENWOOD
ENTERTAINMENT

PRÄSENTIERT:

MAD TV 2

ES GEHT WIEDER
LOS !!!



SENDEN, IAS DAS ZEUG HALT

GREENWOOD
ENTERTAINMENT

MAD TV 2

EIN KLASSIKER UNTER DEN FUN-SIMULATIONEN
KEHRT ENDLICH ZURÜCK.

GLEICH DREI SENDEANSTALTEN MACHEN SICH
DIESMAL AUF, UM DIE WOHNZIMMER DER WELT MIT
SCHWACHSINNIGEN PROGRAMMEN ZU ÜBERFLUTEN.
SPIELEN SIE DEN PROGRAMMDIREKTOR BEI EINEM
DIESER CHAOS-SENDER!!!

SYNCH-GRAPHIK

NETZWERKSPIEL

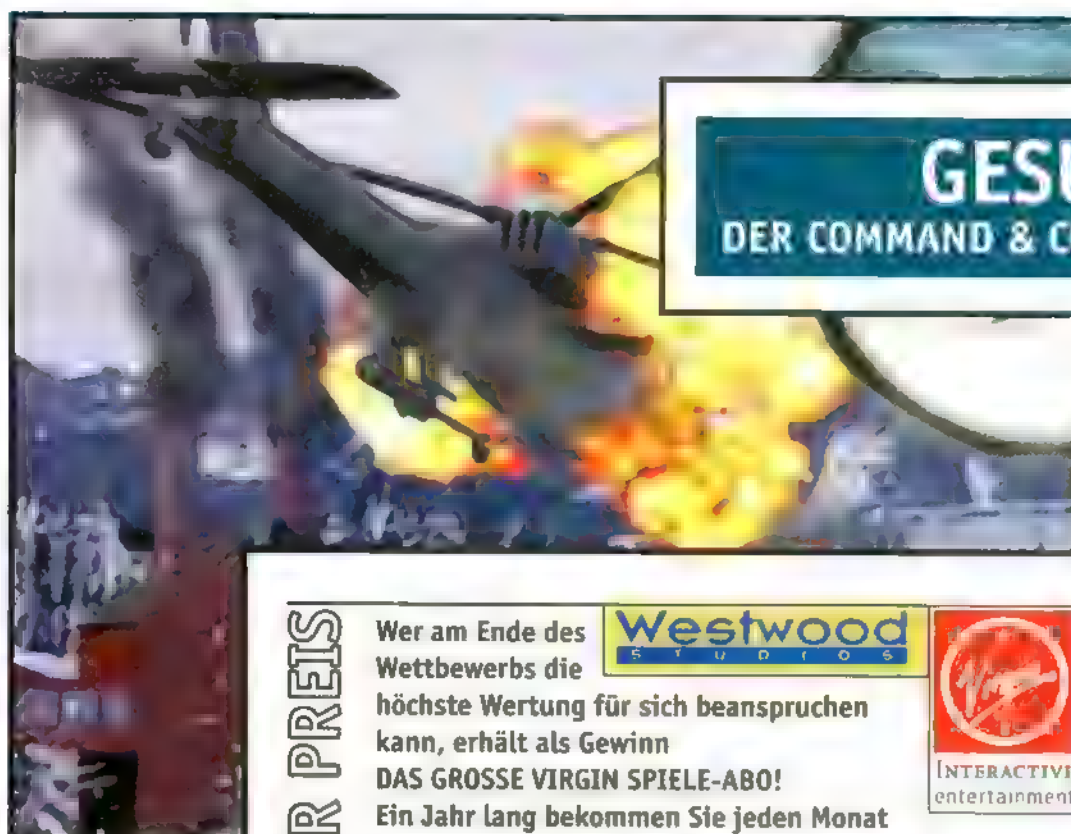
KOMPLETT IN DEUTSCH

KOMPLETT VERRÜCKT

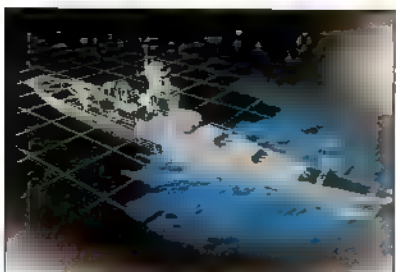


FÜR DOS UND WIN 95

SPIELERFORUM



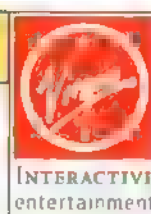
Westwood hat es mit Command & Conquer 2 - Alarmstufe Rot erneut geschafft, einen Volltreffer zu landen. Grund genug für uns, einmal nachzuhaken, wie gut Sie wirklich sind. PC Action sucht in Zusammenarbeit mit Westwood und Virgin die besten C&C2 - Spieler Deutschlands. Also ran an die Mäuse und fleißig Gold gesammelt, denn am Ende kann es nur EINEN geben!



DER PREIS

Wer am Ende des Wettbewerbs die höchste Wertung für sich beanspruchen kann, erhält als Gewinn **DAS GROSSE VIRGIN SPIELE-ABO!** Ein Jahr lang bekommen Sie jeden Monat eines der exzellenten PC-Spiele des Hamburger Publishers frei Haus. Viel Spaß beim Aufbau Ihres Imperiums!

Westwood
STUDIOS



Durch die verschiedenen Einheitentypen weisen sowohl die Sowjets als auch die Alliierten in Alarmstufe Rot ihre Vor- und Nachteile auf. Die Stärke der Alliierten liegt eindeutig bei den Seestreitkräften. Mit dem Gap-Generator besitzen Sie außerdem hervorragende Tarn Eigenschaften. Haben Sie schon einmal versucht, einen Kreuzer mit Hilfe der Chronosphere direkt in den Teich vor der Basis Ihres Gegners zu beamen? Die Stärke der Sowjets liegt in der Luft. Kaum etwas ist einem gut ausgebauten MIG-Geschwader über längere Zeit gewachsen. Außerdem verfügen die Russen mit dem Mammut-Panzer in Kombination mit V2-Raketen über die perfekte Erstschlag-Waffe zu Land. Aufgrund der verschiedenen Eigenschaften und der unterschiedlichen Spielanforderungen, die sich daraus ergeben, haben wir uns für einen Spielmodus entschieden, der Ihre Fähigkeiten im Umgang mit beiden Seiten überprüft.

Der Spiel-Modus

Sie können uns beweisen, daß Sie zu den besten C&C-Strategen Deutschlands gehören. Dazu müssen Sie die jeweils letzten

Levels der Alliierten und Sowjets, also die beiden 14. Missionen, durchspielen und kurz vor der Zerstörung der letzten Einheit des Gegners abspeichern, damit wir Ihre Vorgehensweise nachvollziehen können. Bitte schreiben Sie schließlich Ihre beiden Punktwertungen, die für die Bewältigung der Levels vom Programm vergeben werden, gut lesbar zusammen mit Ihrem Namen und Ihrer Anschrift auf das Etikett einer Diskette. Kopieren

Szenarios auf der CD-ROM
Neue Multiplayer-Szenarien zu Alarmstufe Rot finden Sie jeden Monat auf unserer Cover-CD-ROM!



Sie nun Ihre Spielstände von Ihrer Festplatte auf diese Diskette und senden Sie diese an die in den nebenstehenden Teilnahmebedingungen angegebene Verlags-Adresse.

Ergebnisse

	Alliierte	Sowjets	Gesamt
1. Matthias Höllenhage, Kelkheim	33.194	21.663	54.857 Punkte
2. Jan Rennebohm, Alfeld	26.478	20.631	47.109 Punkte
3. Jens Grabo, Leipzig	5.695	25.119	30.814 Punkte
4. Christian Schneider, Gerlingen	16.600	13.932	30.532 Punkte
5. Sebatin Giebken, Pfaffenhofen	12.669	9.098	21.767 Punkte

Endergebnis Civ2-Spielerforum

1. Carsten Frank, Bad Salzungen	4.947 Punkte
2. Volker Ebers, Ruhlsdorf	4.116 Punkte
3. Lars Maehnel, Wismar	3.873 Punkte
4. Heino Finnen, Hamburg	3.647 Punkte
5. Michael Scheler, Meeder	3.630 Punkte
6. Christine Meiniger, Mitterteich	3.607 Punkte
7. David Dzialak, Hamburg	3.479 Punkte
8. Marco Beckendorf, Perleberg	3.400 Punkte
9. Heiko Opfer, Gießen	2.880 Punkte
10. Martin Neef, Ulm	2.830 Punkte

Teilnahmebedingungen

Der Einsendeschuß wird von uns einen Monat vor Ende des Wettbewerb-Zeitraumes auf dieser Seite mitgeteilt. Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name, Anschrift und Punktestand vermerkt sind, können grundsätzlich nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Senden Sie bitte Ihre Disketten an den

COMPUTEC VERLAG
Redaktion PC Action
Kennwort: Spielerforum - C&C 2
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg

DIE FORMEL 1 WELTMEISTERSCHAFT

Der Spiel-Modus

Diesmal müssen Sie uns von jeder Strecke eine heiße Runde aus dem Qualifying oder Rennen zusenden, der Schwierigkeitsgrad ist egal. Um Betrügereien von vornherein auszuschließen, müssen Sie Ihr Setup, mit dem Sie Ihre schnelle Runde gefahren haben, ebenfalls auf dieser Diskette abspeichern. Wir registrieren alle eingehenden Rundenzeiten für jede der 16 Strecken und verteilen für die besten Zeiten WM-Punkte, wie Sie es von der Formel 1 gewohnt sind, d. h. der erste erhält 10 Punkte, der zweite 6, dann 4 usw.. Weltmeister wird am Ende derjenige, der auf allen Strecken die meisten Punkte sammeln konnte. Bei Gleichstand entscheidet das Los. In die Wertung fließt jeder ein, der mindestens zwei Ergebnisse eingesandt hat. Mit der Teilnahme am Wettbewerb erteilen Sie uns die Genehmigung, Ihre Setups auf der Cover-CD-ROM veröffentlichen zu dürfen.

Ganz wichtig:

Aus organisatorischen Gründen müssen wir Sie bitten, für jede einzelne Strecke eine eigene Diskette einzuschicken. Folgende Angaben und Inhalte müssen uns vorliegen, damit Ihre Teilnahme am Wettbewerb gesichert ist:

Auf der Diskette:

1. eine heiße Runde für eine Strecke

2. das Setup, mit dem Sie diese Runde gefahren sind

Auf dem Diskettenaufkleber:

1. Ihre komplette Anschrift
2. der Name der Strecke, zu welcher Sie eine heiße Runde einsenden
3. Ihre genaue erzielte Zeit

Im Kasten Teilnahmebedingungen finden Sie noch einmal alle wichtigen Informationen und die Zusendeanschrift aufgeführt. Das Stichwort für diesen Wettbewerb lautet F1-Weltmeisterschaft. Und jetzt wünschen wir Ihnen viel Spaß mit F1 Grand Prix 2 und viele schnelle Runden!



DER PREIS

MICRO PROSE

Der gekürzte Weltmeister erhält
DAS GROSSE MICROPROSE SPIELE-ABO!

Ein Jahr lang bekommen Sie alle PC-Spiele des Gütersloher Publishers frei Haus. Die Wettbewerbszeit beläuft sich auf mindestens fünf Monate, so daß Sie genügend Zeit zur Verfügung haben, um auf jeder Strecke eine exzellente Zeit hinzulegen.

RENNERGEBNISSE

● Brasilien, Interlagos 1. Uwe Heister, Mainz 1:13.991 2. Lukas Gebauer, Selm 1:14.410 3. Andreas Steins, München 1:14.833 4. Murat Günay, Röhrenbach 1:14.851 5. Juergen Motzel, Berlin 1:15.005 6. Norbert Gless, Köln 1:15.063	● Deutschland, Hockenheim 1. Uwe Heister, Mainz 1:40.932 2. Thomas Kretschmer, Gera 1:41.054 3. Bastian Rühl, Heusenstamm 1:41.180 4. Lukas Gebauer, Selm 1:41.233 5. Murat Günay, Röhrenbach 1:41.474 6. Oliver Reiter, Eckzell 1:41.508
● Pacific, Aida 1. Uwe Heister, Mainz 1:08.869 2. Lukas Gebauer, Selm 1:09.697 3. Markus Klemmer, Koblenz 1:10.586 4. Andreas Vittali, Sinzheim 1:10.753 5. Norbert Gless, Köln 1:10.755 6. Kai Kowalski, Eisenach 1:10.962	● Ungarn, Hungaroring 1. Lukas Gebauer, Selm 1:15.951 2. Udo Dankesreiter, Gundelf. 1:17.675 3. Serdar Atas, Bremen 1:17.907 4. Thomas Hefe, B.A. Leuren 1:18.049 5. Markus Klemmer, Koblenz 1:18.766 6. Marcel Sitbereisen, Lübeck 1:18.821
● San Marino, Imola 1. Thomas Kretschmer, Gera 1:18.887 2. Peter Kuhn, Rüsselsheim 1:18.964 3. Norbert Gless, Köln 1:19.075 4. Gregoire Diehl, Bad Pyrmont 1:19.193 5. Lukas Gebauer, Selm 1:19.457 6. Udo Dankesreiter, Gundelf. 1:19.899	● Belgien, Spa 1. Serdar Atas, Bremen 1:48.826 2. Markus Klemmer, Koblenz 1:49.279 3. Lukas Gebauer, Selm 1:49.794 4. Norbert Gless, Köln 1:49.889 5. Udo Dankesreiter, Gundelf. 1:50.404 6. Peter Kuhn, Rüsselsheim 1:50.640
● Monaco 1. Michael Steinbach, Marburg 1:15.777 2. Lukas Gebauer, Selm 1:16.383 3. Norbert Gless, Köln 1:16.682 4. Josef Beyer, Köln 1:16.780 5. Serdar Atas, Bremen 1:16.884 6. Holger Wetscheck, Pfaffenhofen 1:17.340	● Italien, Monza 1. Thomas Kretschmer, Gera 1:20.305 2. Markus Klemmer, Koblenz 1:21.638 3. Lukas Gebauer, Selm 1:21.677 4. Axel Mucher, Gummersbach 1:21.733 5. Serdar Atas, Bremen 1:21.800 6. Torsten Rehwald, Apolda 1:21.883
● Spanien, Barcelona 1. Michael Steinbach, Marburg 1:18.973 2. Lukas Gebauer, Selm 1:19.879 3. Thomas Kretschmer, Gera 1:20.293 4. Oliver Reiter, Eckzell 1:20.765 5. Markus Klemmer, Koblenz 1:20.852 6. Norbert Gless, Köln 1:20.918	● Portugal, Estoril 1. Lukas Gebauer, Selm 1:19.541 2. Markus Klemmer, Koblenz 1:19.902 3. Oliver Gieß, Köln 1:20.014 4. Benjamin Hirsch, Chemnitz 1:20.385 5. Christoph Dürselen, Willrich 1:20.513 6. Serdar Atas, Bremen 1:20.682
● Kanada, Gilles Villeneuve 1. Lukas Gebauer, Selm 1:20.583 2. Christian Monch, Calau 1:20.862 3. Olaf Sydow, Berlin 1:20.917 4. Thomas Kretschmer, Gera 1:20.927 5. Markus Klemmer, Koblenz 1:20.931 6. Murat Günay, Röhrenbach 1:20.981	● Europa, Jerez 1. Lukas Gebauer, Selm 1:21.096 2. Thomas Kretschmer, Gera 1:21.660 3. Markus Klemmer, Koblenz 1:22.197 4. Norbert Gless, Köln 1:22.401 5. Michael Gantner, Kreuztal 1:22.746 6. Peter Kuhn, Rüsselsheim 1:22.911
● Frankreich, Magny Cours 1. Michael Steinbach, Marburg 1:14.490 2. Lukas Gebauer, Selm 1:15.376 3. Juergen Motzel, Berlin 1:15.737 4. Oliver Gieß, Köln 1:15.966 5. Michael Gantner, Kreuztal 1:16.075 6. Peter Kuhn, Rüsselsheim 1:16.142	● Japan, Suzuka 1. Udo Dankesreiter, Gundelf. 1:34.667 2. Lukas Gebauer, Selm 1:35.229 3. Oliver Gieß, Köln 1:35.527 4. Guido Rademacher, Aachen 1:35.584 5. Andreas Steins, München 1:35.757 6. Michael Wodzinski, Ratingen 1:35.819
● England, Silverstone 1. Christoph Götschkes, Möncheng. 1:23.561 2. Lukas Gebauer, Selm 1:23.659 3. Benjamin Hirsch, Chemnitz 1:23.832 4. Udo Dankesreiter, Gundelf. 1:24.357 5. Jürgen Lang, Schwennungen 1:24.363 6. Juergen Motzel, Berlin 1:24.498	● Adelaide, Australien 1. Josef Beyer, Köln 1:14.269 2. Lukas Gebauer, Selm 1:14.298 3. Christoph Götschkes, Möncheng. 1:14.593 4. Oliver Gieß, Köln 1:14.663 5. Michael Gantner, Kreuztal 1:14.692 6. Serdar Atas, Bremen 1:14.711

ZWISCHENSTAND

1. Lukas Gebauer, Selm 101 Punkte	4. Uwe Heister, Mainz 30 Punkte
2. Thomas Kretschmer, Gera 39 Punkte	4. Michael Steinbach, Marburg 30 Punkte
3. Markus Klemmer, Koblenz 32 Punkte	

PC Action ruft zusammen mit MicroProse zur großen Formel 1-Fahrer-Weltmeisterschaft auf. Wir suchen den besten Rennfahrer aller Strecken der Edel-Simulation F1 Grand Prix 2. Zu gewinnen gibt es einen Super Preis.

Setups auf der CD-ROM

Auf der CD finden Sie die Setups zu den eingesandten Strecken



Teilnahmebedingungen

Der Einsendeschluß für den Wettbewerb wird von uns einen Monat vor Beendigung auf dieser Seite mitgeteilt. Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name, Anschrift und Punktestand vermerkt sind, können nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Computec Verlag • Redaktion PC Action Kennwort: Spielerforum - F1GP2 Isarstr. 32-34 • 90451 Nürnberg

SPIELERFORUM



GENERAL ZED

Levels auf der CD-ROM
Auf unserer Cover-CD-ROM finden Sie in der Spiele-Tools-Rubrik jeden Monat neue Levels zu Z!

Teilnahmebedingungen

Der Einsendeschluß für den Wettbewerb wird von uns einen Monat vor Beendigung auf dieser Seite mitgeteilt. Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name, Anschrift und Punktestand vermerkt sind, können nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Computec Verlag • Redaktion PC Action Kennwort: Spielerforum - General Zed Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

IN EIGENER SACHE

Jeder Spielstand wird von uns geprüft und geladen. Gepatchte Spielstände führen dabei generell zum Absturz. Versuchen Sie es also erst gar nicht und spielen Sie so ehrlich wie die Teilnehmer in unserer Top-Liste. Danke!

schrift und Ihrer genauen Zeit sowie den Verlusten und senden Sie die Diskette an die Adresse im Kasten Teilnahmebedingungen.

Sie haben die Strategie-KI der Bitmap Brothers mehrfach besiegt? Commander Zed halten Sie für Ihren besten Kumpel? Okay, dann versuchen Sie doch einmal, unsere Savegames auf der Cover-CD-ROM zu lösen. Wir suchen nämlich Deutschlands beste Z-Feldherren und werden in Kürze zusammen mit Warner Interactive den deutschen General Zed küren.

DER PREIS



Wer am Ende des Wettbewerbs die meisten Punkte auf seinem Konto verbuchen kann, wird von uns offiziell zum General Zed gekürt und erhält exklusiv

DAS GROSSE WARNER INTERACTIVE SPIELE-ABO! Als General Zed steht dem Sieger ein Jahr lang jedes neue Spiel aus der Warner-Kollektion zu. Jetzt wünschen wir nur noch ein scharfes Auge und eine schnelle Maus!

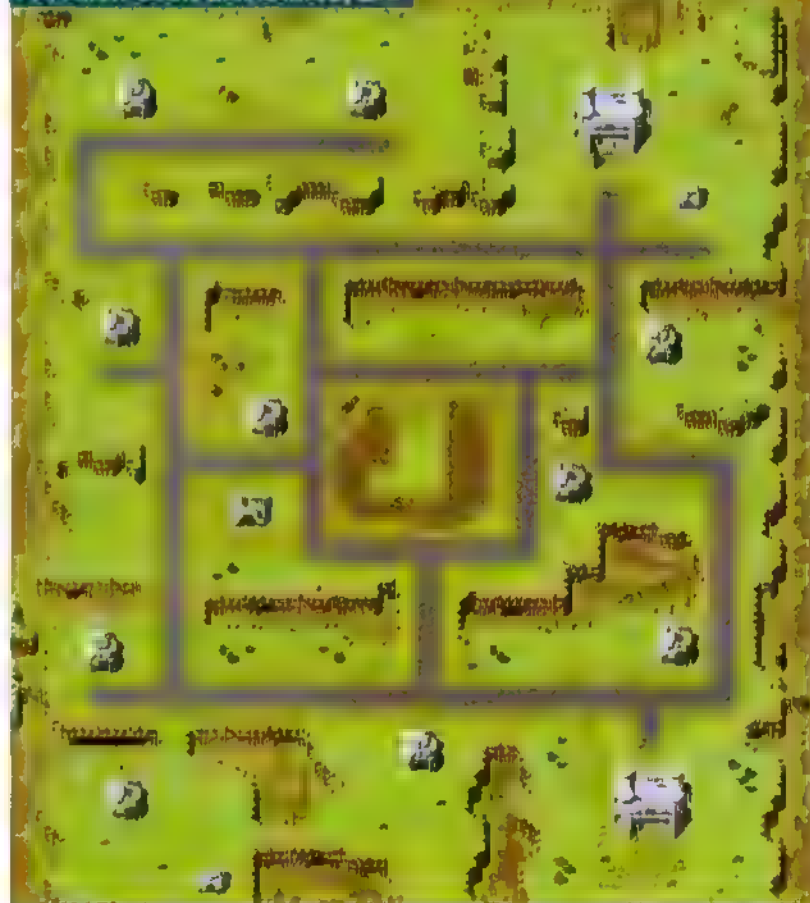
Der Spiel-Modus

Im Bereich Spielerforum der Cover-CD-ROM (Menüpunkt 4) finden Sie zwei Savegames zur deutschen Version von Z. Folgen Sie dort den Anweisungen auf dem Bildschirm, um sie in das Installationsverzeichnis von Z zu installieren. Danach können Sie beide Levels über die Option „Spiel laden“ starten. Der Level für unseren Wettbewerb findet sich auf Speicherposition 9 und heißt „PC Action 1“. Den anderen gibt's als Bonus dazu. Die Aufgabenstellung zur Teilnahme am Wettbewerb ist wie folgt:

- Laden Sie das Savegame mit dem Namen PC Action 1 (Position 9).
- Spielen Sie den Level bis zum Ende (natürlich so verlustarm und schnell wie möglich).
- Kurz bevor das gegnerische Fort in Flammen aufgeht, speichern Sie ab.

- Spielen Sie den Level zu Ende und notieren Sie sich die Zeit und die Anzahl Ihrer Verluste.
- Kopieren Sie das Savegame aus dem Z-Verzeichnis (Save?.z) auf eine Diskette.
- Beschriften Sie den Diskettenaufkleber mit Kennwort, Namen, An-

PC Action sucht den General Zed

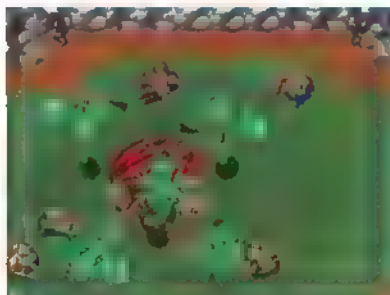


Dies ist die Karte des Levels für unseren General Zed-Wettbewerb. Wer hier mit der besten Punktezahl ins gegnerische Fort marschiert, kann ganz groß absahnen.

BISHERIGE ERGEBNISSE

	Zeit	Verluste
1. Michele Maggi, Maintal	2:12	1
2. André Sonneberg, Leiferde	2:26	3
3. Andreas Dreier, Lyss	2:28	2
4. André Popperl, Gemünden	2:31	3
5. Robert Nittel, Görlitz	2:32	0
6. Sebastian Voges, Beckum	2:40	0
7. Christian Gsekalla, Wenelburen	2:42	2
8. Michael Scholten, Hünne	2:43	1
9. Jürgen Geier, Georgensgmünd	2:44	2
10. Thomas Große, Cottbus	2:47	0

DER WARCRAFT 2 POWER-LEVEL



Die Vorgeschichte

Es herrscht Ruhe in Azeroth. Nach der Zerstörung aller Zugangswege glaubt man sich sicher vor weiteren Bedrohungen durch die orkischen Horden. Nach ausufernden Siegesfeiern sind die Kämpfer zu ihren Familien und Höfen zurückgekehrt, um sich nun wieder dem friedlichen Broterwerb zu widmen. Das Land erblühte wieder, die Allianz der Menschen mit den Zwergen und den Elfen hatte Erfolg, der sich in regem Handelsreiben niederschlug. Wen wundert's, daß erste Botschaften über orkische Stämme, die angeblich weit im Südosten auftauchten, als spaßiges Gerücht abgetan wurden. Woher sollten die denn kommen? Sind nicht alle Portale auf ewig zerstört? Doch

Teilnahmebedingungen

Der Einsendeschuß für den Wettbewerb wird von uns einen Monat vor Beendigung auf dieser Seite mitgeteilt. Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name, Anschrift und Punktestand vermerkt sind, können nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Computec Verlag

Redaktion PC Action

Kennwort: Spielerforum - Warcraft 2

Isarstraße 32-34

90451 Nürnberg

DER PREIS

BOMICO
10 Jahre 1987-1997

BILZARD
ENTERTAINMENT

Wer am Ende des Wettbewerbs die meisten Punkte auf seinem Konto verbuchen kann, erhält exklusiv

DAS GROSSE BOMICO SPIELE-ABO!

Ein Jahr lang bekommt der Sieger jeden Monat ein aktuelles PC-Spiel aus der Bomico-Kollektion. Jetzt wünschen wir Ihnen viel Spaß beim Erkunden!

weitere Boten kamen und taten Kunde von besorgniserregenden Vorgängen: So sollten angeblich einige kleine Dörfer verwüstet und deren Bewohner zum größten Teil als Sklaven gefangen-gesetzt worden sein. Aber auch von Streit unter den Horden wurde berichtet. Ein Stamm soll sich geweigert haben, ein erneutes Gemetzel anzurichten, wurde jedoch überwältigt und ebenfalls ver-skylavt. Offensichtlich handelt es sich tatsächlich um mehr als um Gerüchte. Scheinbar hatten einige versprengte Orks im fast unbesiedelten Südosten überlebt und zu neuer Stärke gefunden. Obwohl man langsam erkannte, daß eine neue Bedrohung entsteht, konnten sich die hohen Herren nicht dazu entschließen, sofort

hart und entschieden einzugreifen. Man verhandelte wertvolle Zeit in Kommissionen, die wochenlang redeten, stritten und diskutierten, jedoch zu keinem Ergebnis kamen. Einer jedoch wußte: Wenn nicht sofort etwas unternommen wird, bricht ein neuer Sturm aus Eisen, Feuer und Verderbnis über das aufstrebende Land herein.

Er machte sich allein - nur begleitet von einem getreuen Knapen - in aller Stille auf, um sich selbst von den Zuständen in der fernen Provinz zu überzeugen. Sein Name ist Lothar.

Der Spiel-Modus

Als Spieler haben Sie nun die Aufgabe, mit Lothar die SO-Provinz zu erkunden, eventuell Verbündete zu finden und die Orks zu vernichten. Bevor Sie den letzten Ork bzw. das letzte orkische Gebäude zerstören, speichern Sie bitte das Spiel unter

„RESULTAT“ ab. Führen Sie es anschließend zu Ende und notieren Sie die Punkte, die in der anschließenden Wertung verge-

Nachschub für Warcraft 2! Auf unserer Cover-CD-ROM finden Sie im Verzeichnis Spielerforum das Szenario „PCACTION.PUD“, das Sie in Ihr Warcraft 2-Verzeichnis kopieren können. Dieses Szenario wurde eigens von unserem Strategie-Experten Uwe Symanek für Sie entwickelt; rechnen Sie also mit dem Schlimmsten!

ben werden. Diesen Punktestand notieren Sie dann bitte gut lesbar zusammen mit Ihrem Namen und Ihrer Anschrift auf das Etikett einer Diskette. Kopieren Sie nun aus dem Warcraft-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte den Spielstand für das Spiel „RESULTAT“ auf diese Diskette und senden Sie diese an die in den Teilnahmebedingungen angegebene Adresse.

Levels auf der CD-ROM

Auf der CD finden Sie im Tool-Bereich neue Levels.

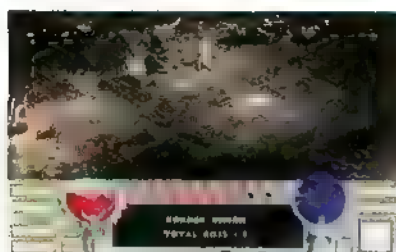
Letzter Aufruf!

23.02.1997

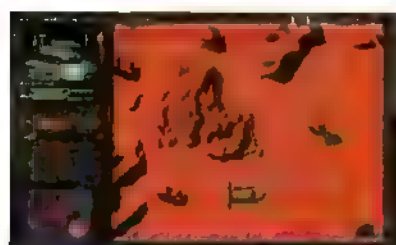
BISHERIGE RANGLISTE

1. Gilbert Beer, Wutöschingen 135.754 Punkte
2. Petra Harsdorf, Berlin 113.538 Punkte
3. Christian Schlömer, Hörstal 109.479 Punkte
4. Christian Wünscher, Vlotho 108.341 Punkte
5. André Wippich, Wolfsburg 104.967 Punkte
6. Claudio Keunecke, Frankenthal 101.053 Punkte
7. Christoph Franz, Berlin 101.053 Punkte
8. P. Hermes, Greifswald 96.722 Punkte
9. Maik Reinhold, Halle 93.774 Punkte
10. Conny Schmidt, Zerbst 73.664 Punkte

SPIELERFORUM



2 **Diablo:** Blizzards hohe Anforderungen an Technik, Spiel-design und Gameplay zahlen sich aus. Tausende Spieler danken es mit dem Kauf der Monsterhatz.



7 **MAX:** Das derzeit anspruchsvollste Strategiespiel kommt von Interplay und überzeugt vor allem aufgrund seiner spielstarken Künstlichen Intelligenz.



11 **BM 97:** Zum Start der Rückrunde kehrt sich der Trend sicher wieder um, zumal BM 97 in der Version 1.3 der wirklich beste Fußball-Manager ist.



14 **NBA Live 97:** Electronic Arts' Sportspiele besitzen anscheinend ein Abonnement auf hohe Chartplatzierungen. Zu Recht, wie die sensationelle NBA-Korbjagd zeigt.

BESTSELLER CD-ROM

Platz	Titel	Hersteller
1	◆ C&C Alarmstufe Rot	Westwood/Virgin
2	☀ Diablo	Blizzard/Bomico
3	▲ Gold Games	Topware
4	▼ Power F1	Eidos/Domark
5	▲ MS Flight Simulator 95	Microsoft
6	▲ Tomb Raider	Core Design/Eidos
7	☀ MAX	Interplay/Acclaim
8	▼ F1 Grand Prix 2	MicroProse
9	▲ Die Siedler 2	Blue Byte
10	▼ Die Siedler 2 Mission CD	Blue Byte
11	▼ Bundesliga Manager 97	Software 2000
12	▼ FIFA 97	Electronic Arts
13	▲ Bleifuß 2	Virgin
14	☀ NBA Live 97	Electronic Arts
15	☀ Rayman	Ubi Soft
16	◆ Creatures	Millennium/Warner
17	☀ DSF Fußball Manager	Sierra
18	▼ Hugo 4	ITE
19	◆ Schleichfahrt	Blue Byte
20	▼ Privateer - The Darkening	Origin/EA

*▼ = gefallen, ▲ = gestiegen, ☀ = Neueinstieg, ◆ = keine Veränderung

Quelle: Karstadt Charts

DIE PC ACTION SPIELE-REFERENZEN

(in alphabetischer Reihenfolge)

Adventure:

Baphomets Fluch.....Virgin
Das Rätsel des Master Lu....Sanctuary Woods
Indiana Jones
and the Fate of Atlantis...LucasArts
Normality.....Gremlin
Simon the Sorcerer 2...Adventure Soft

Simulation:

Hexagon Kartell.....Ascaron
Flight Unlimited.....Looking Glass
F1 Grand Prix 2.....MicroProse
Strike Commander.....Origin
TFX Eurofighter 2000.....Ocean

Wirtschaftssimulation:

Bundesliga Manager
Hattrick.....Software 2000
Capitalism.....Software 2000
Elisabeth I.....Ascon
Hattrick.....Ikarion
Theme Park.....Bullfrog

Sport:

FIFA Soccer '97.....Electronic Arts
Links LS.....Access
NBA Live '97.....Electronic Arts
NHL 97.....Electronic Arts
Virtual Pool.....Interplay

Action:

Descent 2.....Interplay
Have a NICE Day.....Magic Bytes
Privateer - The Darkening.....Origin
Schleichfahrt.....Blue Byte
Tomb Raider.....Eidos
Virtua Fighter PC.....Sega PC

Rollenspiel:

Diablo.....Blizzard
DSA3 - Schatten über Riva.....Attic
Lands of Lore.....Westwood
Ultima Underworld 2.....Origin
Wizardry 7.....Sir Tech

Strategie:

Civilization 2.....MicroProse
C & C Alarmstufe Rot.....Westwood
MAX.....Interplay
Master of Orion 2.....Micro Prose
Warcraft 2.....Blizzard
Z.....Bitmap Brothers

Interaktive Filme:

Gabriel Knight 2.....Sierra
Phantasmagoria.....Sierra

NEU: PC Games

ohne teure Zusatzhardware

Cheat 2 professional

Die professionelle Schummel-Software für alle PC-Spieler: Überlisten Sie jetzt jedes PC-Spiel!

Komfortabel und einfach zu bedienen, können Sie jetzt alle Spiele überlisten! Dabei können Sie entweder bereits vorhandene Cheats aus der großen Datenbank auswählen oder Ihre eigenen Cheats erstellen. z.B. für "unendliches Leben", "bessere Waffen", "mehr Geld" und vieles mehr.

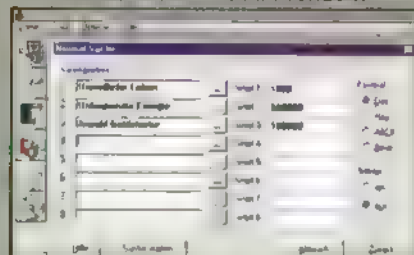
Über 200 Cheats bereits auf CD-ROM, z.B. für "Command & Conquer", "Civilization 2", "F1 Manager", "Rebel Assault 2", "Siedler 2", "SimCity 2000", "Warcraft", "Z".

Laufzeit auf Windows 3.x, Windows 9x.
Systemanforderung (empf.): 486 DX66, 12 MB RAM, 15 MB HD, CD-ROM, Mouse

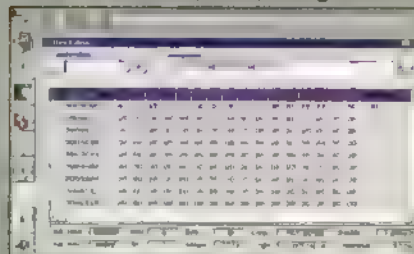
- manipulierbare Spielstände
- unendliche Leben
- unbegrenzte Energie



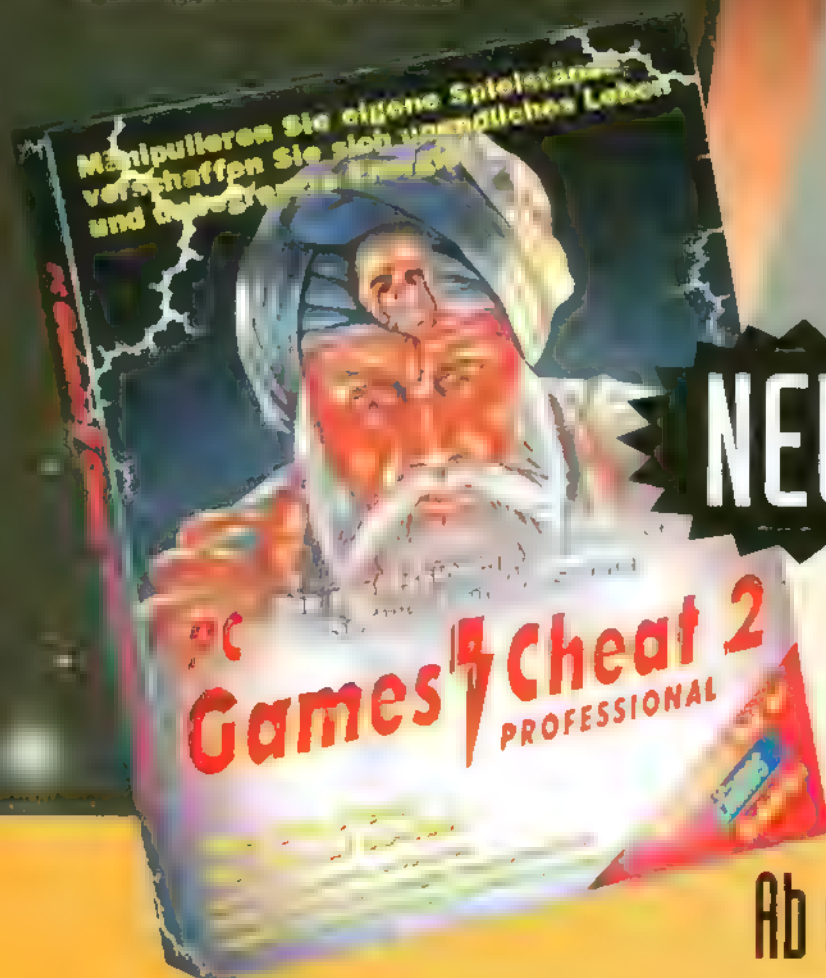
Über 200 Cheats bereits auf CD-ROM, einfach laden und anwenden!



Finden Sie neue Cheats und holen Sie sich mehr Leben, Geld, Energie uvm.



Überlisten Sie über intelligente Routinen komfortabel jedes Spiel.



NEU!

- benutzerfreundliches Menüsystem
- mehr als 200 Spieltrainer auf CD-ROM
- eigene Trainer können erstellt werden
- ständige Updates auf der CD-ROM von PC GAMES

Ab sofort für nur **19,95 €** im Handel.

*) unverbindliche Preisempfehlung

Spieletips

C&C2 - Alarmstufe Rot, letzter Teil	118
Diablo	110
DSA 3 - Schatten über Riva	128
F1 Grand Prix 2, letzter Teil	142
Risiko	136

Kurztips

Alien Trilogy PC	148
Battledrome	148
C&C Alarmstufe Rot	149
Creatures	148
Deadlock	149
Die Siedler 2 & Mission CD	149
FIFA 97	148
Gene Wars	148
Master of Orion II	148
Monster Truck Madness	149
Necrodome	148
Pitfall - The Mayan Adv.	148
Privateer The Darkening	148
Syndicate Wars	149
Tomb Raider	148
Warcraft 2	148
War Wind	148

110

Diablo

Blizzards neuzeitliche Fortsetzung des Ur-Klassikers Hack fand nicht nur unter Rollenspieler großen Anklang, wie nicht zuletzt die aktuellen Verkaufscharts beweisen. In unserer Komplettlösung erläutern wir Ihnen, wie Sie alle Quests der Einzelspieler-Dungeons problemlos bewältigen und welche Strategien für ein erfolgreiches Multiplayer-Spiel notwendig sind.



136

Risiko

Den Brettspiel-Urvater bohrte Hasbro für die PC-Version kräftig auf. Besonders beim ultimativen Risiko spielen Sie meistens auf Ihre eigenes. Nicht immer handeln die Computergegner dabei besonders fair. Wir lüften für Sie das Regelchaos und zeigen auf, wie Sie auf schnellstem Wege die Weltherrschaft erlangen.



128

DSA 3 - Schatten über Riva

Aventurien ist erneut in Aufruhr. Wer sonst könnte dafür verantwortlich sein, als die bösen Orks? Doch keine Sorge, mit Hilfe unserer Komplettlösung werden Sie das beschauliche Hafenstädtchen Riva schon bald aus den Klauen des Bösen befreit haben. Wetten?

Auf einen Blick:

- Der Krieger
- Die Jägerin
- Eigenschaftswerte und Erfahrungsstufen
- Zaubersprüche und magische Ausrüstung

DIABLO

Der Krieger

Größte Schwächen des Kriegers sind seine beschränkten Möglichkeiten im Fernkampf. Weder mit Zaubersprüchen noch mit dem Bogen erzielt er akzeptable Ergebnisse. Dagegen lässt sich leider sehr wenig unternehmen, denn selbst nach enormem Training kann der Krieger es nicht mit der Jägerin oder dem Zauberer auf die Entfernung aufnehmen. Nicht weil sein Geschicklichkeits- oder Magiewert sich ab einem bestimmten Punkt nicht mehr steigern lässt, sondern weil er immer etwas langsamer ist. Mit einem „Bow of Haste“ schießt er gerade so schnell, wie eine Jägerin mit normalem Bogen. Anstelle den nutzlosen Versuch zu unternehmen, diese Schwächen auszumerzen, sollten Sie lieber die Stärken des Kriegers ausbauen. Nur als Krieger lassen sich schon in den unteren Stufen, von einigen Zauberstäben mal abgesehen, sämtliche Waffen und Rüstungen benutzen. Legen Sie besonderen Wert auf Ihre Rüstungsklasse (AC=Armor Class), denn so können Sie ohne größere Probleme in einen dichten Pfeilhagel treten, ohne

nennenswerten Schaden zu nehmen. Ein hoher AC-Wert stellt natürlich auch im Nahkampf gute Dienste, wenn Sie gegen mehr als ein Monster gleichzeitig kämpfen müssen. Ein hoher AC-Wert ist damit wichtiger als großer Waffenschaden oder gute Trefferchance. Verzichten Sie lieber auf Zweihandwaffen wie Äxte, große Kriegshämmer,



Es ist nicht ganz einfach, Tips und Tricks für ein Spiel zu bieten, das bei jedem Neustart wieder etwas anders abläuft. Wie viele unterschiedliche Quests tatsächlich in Diablo versteckt sind, wird vielleicht erst im zehnten Dungeon offensichtlich. Allerdings sind alle besonderen Aufgaben einfach gehalten und leicht zu lösen. Daher beschränkt sich diese Lösung größtenteils auf allgemeine Vorgehensweisen, abgestimmt auf die einzelnen Klassen, und nützliche Informationen zu den Gegenständen.



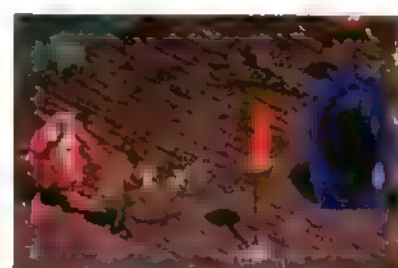
Stäbe oder Zweihandswaffen (Schwerter mit mehr als 16 Grundscha-den sind Zweihänder) und benutzen Sie eine Einhandwaffe mit Schild. Ebenso wichtig wie ein hoher AC sind die Widerstandswerte gegen Magie, Feuer und Blitze. Eine völlige Immunität lässt sich zwar nicht

erreichen, aber der genommene Schaden lässt sich zumindest auf ein Viertel reduzieren. Wann immer Sie einen Gegenstand mit besonders hohen Bonus-

punkten auf Resistenzwerte finden, heben Sie ihn auf. Wenn Sie dann einige Level tiefer auf Monster stoßen, die primär mit dieser Magie-Art angreifen, sind



Eine frühe Quest ist der vergiftete Brunnen. Verpassen Sie nicht den Mauerspalt im Dungeon.



Bevor man gegen starke Monster antritt, sollte man sich einen Fluchtweg schaffen.



Das Tavernen Schild findet man in Nähe der Treppe zu Level 5. Natürlich bringt man es nicht dem Monster, sondern dem Wirt im Dorf.

Sie schon gewappnet. Am besten sind natürlich „Jade“- oder „Obsidian“-Gegenstände, die Ihnen gleich Resistenzen gegen alles verleihen. Trotzdem sollte man immer gegen Fernkämpfer Haken schlagen und so den meisten Geschossen entgehen. Auch wenn es für den Krieger nicht die enorme Wichtigkeit hat, ist die Benutzung der Shift-Taste ratsam. Gerade wenn eine schmale Stelle, wie eine Tür oder ein Durchgang, in der Nähe ist, so daß die Monster gezwungen sind, nacheinander anzugreifen, macht es Sinn, diesen strategischen Punkt zu verteidigen. Hierzu stellt man sich genau ein Feld hinter den Durchgang, womit das erste Monster und nicht man selbst den Weg blockiert. Die Shift-Taste wird gedrückt gehalten und möglichst schnell mit dem

Mauszeiger auf dem Durchgang die linke Maustaste geklickt. Mit dieser Taktik lassen sich auch viele starke Nahkämpfer bequem und sicher besiegen. Als Krieger sollte man sich neben der normalen Kampfausrüstung eine gesonderte Ausrüstung zum Erlernen von Zaubersprüchen zulegen, wie unter Zauberbüchern beschrieben.



Die Jägerin

Wer glaubt, die Jägerin wäre nur eine Mischklasse zwischen Krieger und Zauberer, täuscht sich gewaltig. Im Umgang mit Nahkampfwaffen ist die Jägerin kein bißchen schneller als der Zauberer, und mit Zaubersprüchen stellt sie sich ähnlich tölpelhaft an wie der Krieger. Dafür ist sie die Meisterin im Umgang mit dem Bogen. Auch



EIGENSCHAFTSWERTE UND ERFAHRUNGSTUFEN

Alle paar tausend, später Millionen Erfahrungspunkte gewinnt der Held eine Erfahrungsstufe und darf jämmerliche fünf Punkte auf seine Eigenschaften verteilen. Welche Eigenschaft soll man wohl als erstes steigern?

Stärke ermöglicht das Tragen schwerer Ausrüstungsgegenstände, die mehr Schaden anrichten und höhere Rüstungsklassen bieten. Außerdem wird durch alle drei Stärkepunkte der Waffenschaden um einen Punkt erhöht.

Magie erlaubt die Verwendung komplizierter Bücher und damit auch der beinhalteten Zaubersprüche. Außerdem erhöht sich mit dem Magiewert auch das maximale Mana. Zauber erhalten pro zusätzlichem Magiepunkt zwei, Krieger und Jägerinnen nur ein Mana.

Mit hoher **Geschicklichkeit** steigt automatisch die Rüstungsklasse und die Trefferchance an. Nebenbei lassen

sich auch größere Bogen verwenden, die mehr Schaden anrichten. **Vitalität** beeinflusst nur die Lebenskraft. Krieger und Jägerinnen bekommen pro Vitalitätspunkt zwei, Zauberer nur einen Lebenspunkt.

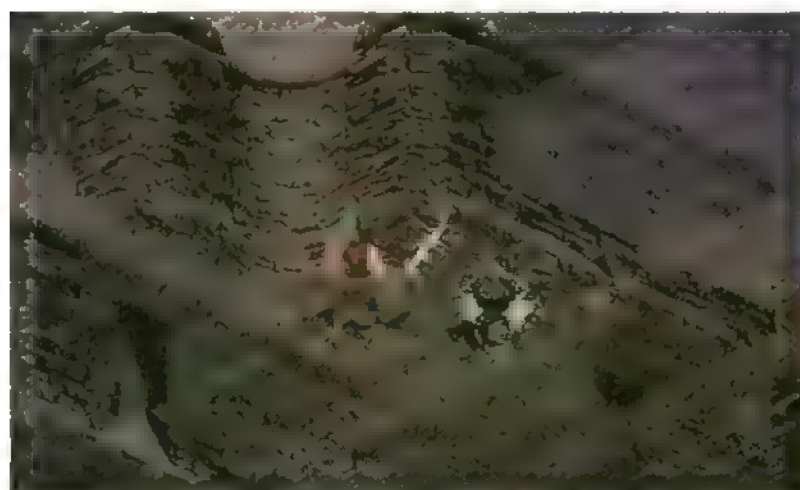
EGLARETH		SORCERER	
Level	42	Level	42
Experience	302901817	Experience	328800420
Health	117	Health	117
Mana	230	Mana	230
Strength	80	Strength	80
Agility	80	Agility	80
Vitality	132	Vitality	132
Wisdom	473	Wisdom	473
Energy	278	Energy	278

Krieger sollten daher hauptsächlich ihre Stärke und nur nebenbei Geschicklichkeit, Vitalität und Magie steigern. Jägerinnen haben den größten Vorteil durch hohe Geschicklichkeitswerte, dicht gefolgt von Stärke und dann erst Magie. Zauberer hingegen können Geschicklichkeit getrost ignorieren, Stärke nur für schwere Rüstungen und primär ihren Magiewert anheben. Vitalität ist eigentlich nur für Krieger und ein bißchen auch für Jägerinnen wichtig. Mit dem Zauberspruch „Mana Shield“ machen Zauberer effektiv ihr Mana zur Lebenskraft, wodurch hohe Vitalität überflüssig ist.



ZAUBERBÜCHER UND MAGISCHE AUSTRÜSTUNG

Spezielle Ausrüstungsgegenstände erhöhen auch Attribute. Besonders Zauberbücher haben einen ständig steigenden benötigten Magiewert, um sie anzuwenden und ins Spruchbuch zu übertragen. Nachdem der Zauber dadurch nicht nur einmalig erlernt, sondern auch nachträglich verbessert wird - d. h. die Manakosten verringern sich, während die Schadenshöhe steigt - sollten möglichst viele Bücher auch des gleichen Typs benutzt werden. Maximale Grundvoraussetzung ist übrigens ein Wert von 255 in „Magic“, und sämtliche Sprüche lassen sich bis Stufe 15 ausbauen. Ein Wert von 255 ist nicht ohne magische Gegenstände erreichbar. Sollte man aber einen Spruch mit hohen Magic-Anforderungen erlernen und anschließend diese Anforderungen nicht mehr erfüllen, kann man den Zauber trotzdem noch in der verbesserten Form ausführen. Es wird also eine spezielle Zauberbuch-Lernausrüstung benötigt, die hauptsächlich den Magiewert steigert. Amulett, Zauberstäbe und Ringe tragen bestenfalls den Beinamen „of Wizardry“ und erhöhen Magie um bis zu 30 Punkte. Helm, Rüstung, Schild und einhändige Waffen können immer noch „of Sorcery“ sein und Magie mit bis zu 20 Punkten unterstützen. Mit so einer Ausrüstung können auch Krieger und Jägerinnen akzeptable Spruchstufen erreichen. In den unteren Stufen macht es sogar für den Zauberer Sinn, sich so eine Ausrüstung zuzulegen. Diese Gegenstände müssen nicht mitgetragen werden, sondern man läßt sie am besten bei der Hexe oder am Brunnen liegen.



Um die Rüstung „Valor“ zu bekommen, müssen Sie drei Bloodstones finden und an diesen Altären einsetzen, womit sich die Wand öffnet.

Auf einen Blick:

- Multiplayer
- Funktionstasten
- Der Gürtel
- Stärken und Schwächen
- Die Shrines

hier macht es wenig Sinn, Schwächen auszubügeln, da diese Versuche sowieso zum Scheitern verurteilt sind. Nur die Stärke muß so weit gesteigert werden, daß sämtliche Rüstungen auch getragen werden können. Besonders nützlich sind hier natürlich auch magische Gegenstände, die nur die Stärke erhöhen. Mit einem einzigen „Ring of the Titans“ können bis zu 30 Punkte gewonnen werden! Hauptaugenmerk der Jägerin sollte in jedem Fall Trefferchance, Schaden und Geschwindigkeit des Bogens bleiben. Mit einem „Bow of Haste“ wird die Schnelligkeit fast nicht mehr durch das Spielmaximum limitiert, sondern durch die Klickgeschwindigkeit. Nahkämpfer lassen sich so effektiv vom Hals halten. Um kein Problem mit feindlichen Bogenschützen oder Zauberern zu bekommen, muß allerdings auch die Jägerin früher oder später ihren AC-Wert und ihre Resistenzen mit guten Rüstungen, Ringen und Amuletten verstärken. Ähnlich wie der Krieger sollte auch die Jägerin gegen Fernkämpfer ihren Standort immer ein bißchen verändern, dann ein paar Pfeile abschießen und wieder ein bis zwei Felder weitergehen und so den meisten Geschossen ausweichen. Besonders Jägerinnen sollten von der Shift-Taste ständig Gebrauch machen. Sollte es nämlich einmal passieren, daß man aus Versehen neben das Ziel klickt, läuft man nicht gleich neben das Monster, sondern schießt



Die Blutbrunnen erhöhen die Lebenskraft mit jedem Klick um einen Punkt.



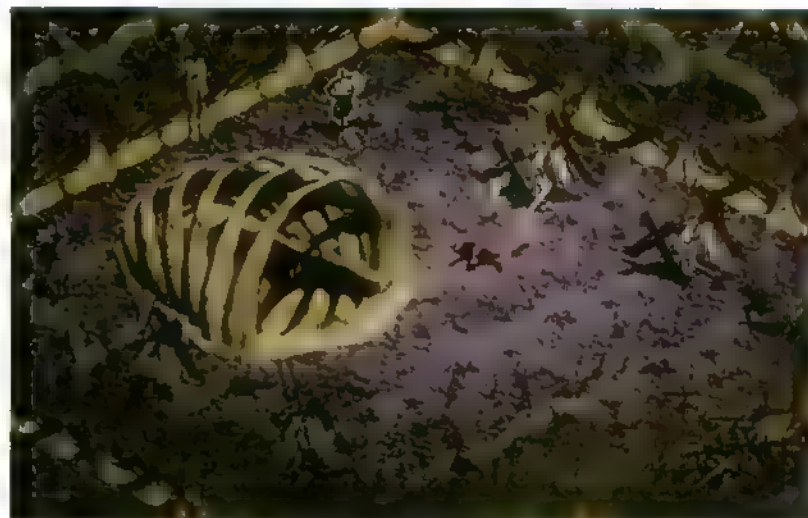
Ähnlich wie die Blutbrunnen bringen diese reinen Quellen verbrauchtes Mana zurück.

stungen auch getragen werden können. Besonders nützlich sind hier natürlich auch magische Gegenstände, die nur die Stärke erhöhen. Mit einem einzigen „Ring of the Titans“ können bis zu 30 Punkte gewonnen werden! Hauptaugenmerk der Jägerin sollte in jedem Fall Trefferchance, Schaden und Geschwindigkeit des Bogens bleiben. Mit einem „Bow of Haste“ wird die Schnelligkeit fast nicht mehr durch das Spielmaximum limitiert, sondern durch die Klickgeschwindigkeit. Nahkämpfer lassen sich so effektiv vom Hals halten. Um kein Problem mit feindlichen Bogenschützen oder Zauberern zu bekommen, muß allerdings auch die Jägerin früher oder später ihren AC-Wert und ihre Resistenzen mit guten Rüstungen, Ringen und Amuletten verstärken. Ähnlich wie der Krieger sollte auch die Jägerin gegen Fernkämpfer ihren Standort immer ein bißchen verändern, dann ein paar Pfeile abschießen und wieder ein bis zwei Felder weitergehen und so den meisten Geschossen ausweichen. Besonders Jägerinnen sollten von der Shift-Taste ständig Gebrauch machen. Sollte es nämlich einmal passieren, daß man aus Versehen neben das Ziel klickt, läuft man nicht gleich neben das Monster, sondern schießt



MULTIPLAYER

Der Mehrspieler-Modus unterscheidet sich enorm. Zum einen bekommt man nur zwei Quests, nämlich den „Butcher“ und den „Skeleton King“, zum anderen stehen für mindestens Level 20-Charaktere der „Nightmare“- und für mindestens Level 30-Charaktere der „Hell“-Modus zur Auswahl. In höheren Schwierigkeitsgraden sind alle Monster in jeder Beziehung stärker und werfen auch in den Dungeon-Leveln ordentlich Erfahrungspunkte ab. Am besten begibt man sich nicht sofort in ein Battlenet-Spiel, sondern übt erst ohne menschliche Mitspieler alleine. Wenn man sich entschließt, einem Battlenet-Spiel beizutreten, sollte man auf möglichst große grüne Balken achten, die eine gute Transferrate anzeigen. In Spiele mit roten Balken sollte man überhaupt nicht einsteigen. Mit anderen Spielern in einem Dungeon immer auf Zauberer aufpassen, da sie mit ihren Sprüchen oft unabsichtlich neben den Monstern leider auch ihre Freunde töten. Zum Glück braucht man keine Angst zu haben, daß einem Gegenstände durch heimtückische Mörder geklaut werden. Sollte Sie nämlich ein anderer Held töten, behalten Sie Ihre gesamte Ausrüstung. Führt jedoch ein Monster den letzten Schlag... Mittlerweile gibt es eine ganze Reihe Cheat-Programme für Diablo, die den Spielspaß ordentlich ruinieren. Bitte verwenden Sie keine Cheats und spielen Sie nicht mit Cheatern im Netz. Wenn Sie einen Charakter über Level 44 oder höher sehen, können Sie im Normalfall davon ausgehen, daß er gecheatet hat. Level 50 ist übrigens das Maximum.



In der Hölle warten nicht nur die stärksten Gegner, sondern auch wertvollsten Schätze. Hier eine gut ausgestattete Waffenkammer.



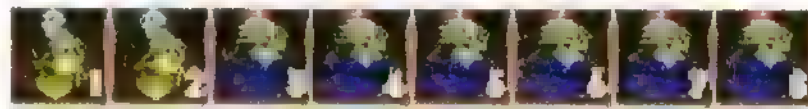
FUNKTIONSTASTEN

Auch wenn sich über „S“ schnell alle Zaubersprüche aufrufen und auswählen lassen, hat man in den meisten Fällen nicht einmal so viel Zeit. Es bietet sich also an, die Funktionstasten F5-F8 mit den vier wichtigsten Sprüchen zu belegen. Krieger und Jägerinnen werden hier den Heilspruch, „Townportal“, später auch „Chain Lightning“, „Flash“ oder „Phase“ auf Funktionstaste legen. Dabei ist es völlig egal, ob man den Zauber schon mittels Buch erlernt oder nur auf Spruchrollen im Rucksack trägt. Es bietet sich an, immer die gleichen Zauber über die Funktionstasten anzuwählen, so daß man sich schnell daran gewöhnt. Beim Zauberer ist das am Anfang „Firebolt“, „Charged Bolt“, „Holy Bolt“ und „Lightning“. Später sind jedoch „Fireball“, „Mana Shield“, „Chain Lightning“ und „Teleport“ an Nützlichkeit nicht zu übertreffen. Besonders Feuerball entwickelt gegen Ende ein tödliches Schadenspotential. Weit über 600 Punkte Schaden können mit einem einzigen Feuerball angerichtet werden.



DER GÜRTEL

Je nach Art des Helden ist der Gürtel mit Heil-, Mana- oder Rejuvenationstränken zu füllen. Krieger und Jägerinnen benötigen eigentlich nur Heiltränke, da ihre Fähigkeiten, Zaubersprüche einzusetzen, sowieso nicht mit Bogen oder Schwert konkurrieren können. Sobald der Zauberer den extrem wichtigen Spruch „Mana Shield“ erlernt hat, benötigt er nur noch Mana-Tränke. Ansonsten legt man am besten immer an gleicher Position Mana- bzw. Heiltränke ab. In den unteren Erfahrungsstufen können



Sie hierbei auf die kleinen, billigeren Tränke zurückgreifen, die oftmals die gleiche Wirkung erzielen. Später sind die großen Tränke ratsam, da man sich auf die Wirkung hundertprozentig verlassen kann und diese Geldbeträge kaum eine Rolle spielen. Spruchrollen legt man am besten nicht in den Gürtel, es sei denn, man will sie in den nächsten Minuten einsetzen. Die Wirkung eines Spruchrollenzaubers ist dabei so groß wie der bereits erlernte Zauber, mindestens jedoch Level 1. So entfalten auch Spruchrollen bessere Wirkungen in der Hand erfahrener Magier.

STÄRKEN UND SCHWÄCHEN



Held	Krieger	Jägerin	Zauberer
Nahkampf	++	—	—
Fernkampf	—	++	++
Flexibilität	—	—	++
Steuerung	leicht	mittel	schwer
Nahkampfaffen	++	—	—
Bogen	—	++	—
Zauberei	—	—	++
optim. Helligkeit	egal	+40%-60%	+20%-60%
Max.-Stärke	250	55	45
Max.-Geschicklichkeit	60	250	85
Max.-Magie	50	70	250
Max.-Vitalität	100	80	80

trotzdem einen Pfeil ab. Außerdem lassen sich so auch Monsterhorden außerhalb des sichtbaren Bildschirms bekämpfen. In Diablo werden Geschosse auch am anderen Ende des Dungeons berechnet, wenn es sein muß. Es spricht also nichts dagegen, blind lange Gänge hinabzufeuern. Jeder Treffer wird mit dem Schrei eines Monsters belohnt. Eventuell kann man so schon vorher feststellen, um welche Spezies es sich handelt. Strategische Punkte, gemeint

sind schmale Durchgänge oder Türen, geben auch der Jägerin einen Vorteil, falls sie richtig eingesetzt werden. Anders als der Krieger sollte die Jägerin mehr Abstand zu der Engstelle halten und mit gedrückter Shift-Taste auf die Stelle feuern. Optimal sind natürlich Gitter mit Türen. Es lohnt sich sogar, Monster zu diesen Stellen zu locken und ihnen die Tür quasi vor der Nase zu schließen. In den tieferen Leveln trifft man jedoch auf etliche Böse-



DIE SHRINES

Sollten Sie hier einen „Shrine“ nicht finden, so hat er mehr schlechte als gute Auswirkungen oder nur schlechte. Jeder nützliche „Shrine“ ist

hier aufgelistet. Einen „Goat-shrine“ sollte man nie verwenden, da zufällig ausgewählt wird, was passiert. Gleiches gilt auch für einen „Cauldron“.

- ShrineAuswirkung
- Spiritualmehr Geld
- MagicalMana Shield
- Hiddenein Gegenstand Durability +10, anderer -10
- CreepyStärke + 1-5
- QuietVitalität + 1-5
- AbandonedGewandheit +1-5
- EldritchMana- und Heil- werden zu Rejuvenationstränken
- Secludedganze Karte erkundet
- Glimmeringalle Gegenstände automatisch identifiziert



wichter, die auch Türen öffnen können. Der Skeleton King ist der erste mit dieser Fähigkeit. Sämtliche Monster müssen so entweder mehrfach die Richtung ändern oder längs durch den Pfeilhagel laufen, was sie sicherlich nicht überleben. Da die Jägerin eigentlich immer auf Entfernung arbeitet, sollte

man auch auf den Lichtradius Wert legen. Maximal sind hier 60% möglich, die sich mit zwei magischen Gegenständen erreichen lassen. Ein Gegenstand „of Radiance“ (+40%) reicht aber normalerweise aus. Ebenso wie für den Krieger ist auch für die Jägerin eine Magie-Ausrüstung empfehlenswert.

NACHBESTELLEN!

Jetzt die Knaller

der letzten

3 Monate

nachbestellen!



12/96



01/97



02/97

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: : COMPUTEC VERLAG, Isarstr 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

☐ PC ACTION 12/96

zu DM 7,50

☐ PC ACTION 01/97

zu DM 7,50

☐ PC ACTION 02/97

zu DM 7,50

zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale

DM 3,-

GESAMTBETRAG

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Auf einen Blick:

- Magier
- Magische Gegenstände



„Murky Pools“ verleihen dem Charakter, ähnlich dem Zauber, die Fähigkeit Infravision.



Eins nach dem anderen: So lassen sich auch größere Monstermassen bequem besiegen.

Magier

Der Magier ist dank seiner über 20 Zaubersprüche, die er meisterhaft erlernen kann, der flexibelste Charakter überhaupt. Durch seine schlechte Stärke kann er jedoch meist nicht alle Rüstungen verwenden. Wodurch der Zauberer sogar noch mehr als die Jägerin Nahkämpfe vermeiden und Rudel von Bogenschützen sehr vorsichtig angehen sollte. Ähnlich wie bei der Jägerin bewirken jedoch magische Gegenstände, mit denen die Stärke gesteigert wird, wahre Wunder. So können nach langem Training und mit vielen Stärkebonus-Gegenständen auch Zauberer einen schweren Plattenpanzer tragen und hohe Rüstungsklassen erreichen. Ebenso bieten massive Resistenzen gegen Magie, Feuer und Blitz

zusätzliche Sicherheit, machen aber nicht zwangsläufig den mächtigen Zauberer aus. Ähnlich wie die anderen Klassen sollte auch der Zauberer versuchen, seine Stärken auszubauen, nämlich möglichst viele Zaubersprüche gut zu beherrschen. Abgesehen davon ist noch Mana und damit Magie extrem wichtig. Ein Zauberer ohne Mana ist so tot wie ein Krieger ohne Lebenskraft. Abhängig von den bereits erlernten Sprüchen muß der Zauberer seine Strategie planen. Einige Zaubersprüche sind wahre Massenvernichtungswaffen, die sich am effektivsten auf große Ansammlungen von Monstern einsetzen

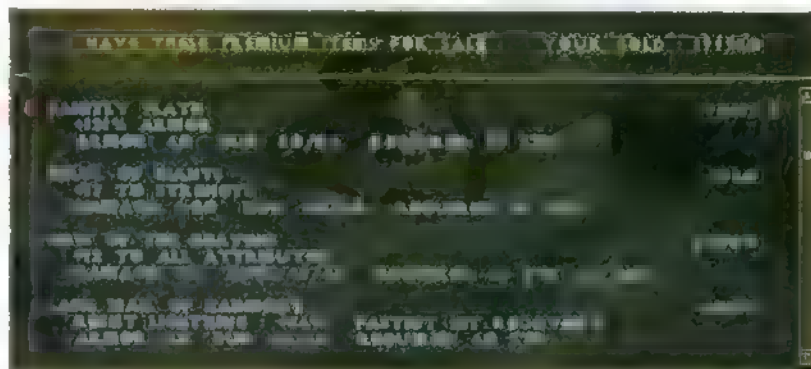


In den Höhlen werden Wände leider nicht mehr transparent und wertvolle Gegenstände könnte man leicht übersehen.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE



Bis zu sieben Gegenstände können gleichzeitig von einem Helden getragen werden, die seine Fähigkeiten eventuell extrem verstärken. Herkömmliche Gegenstände haben kaum eine Auswirkung, gerade im späteren Spiel erlangen Helden durch mächtige magische Ausrüstung enorme Stärke. Magische Gegenstände gehören wie gewöhnliche immer einer bestimmten Art an. Ringe und Amulette unterteilen sich nicht weiter, schon bei den Schilden wurden jedoch alle Kategorien zwischen dem kleinen Buckelschild und dem Turmschild berücksichtigt. Durch die Grundart der Waffe oder Rüstung wird die Basis-AC oder der Basis-Schaden gegeben. Eine „Full Plate“ wird immer einen höheren Basis-AC-Wert haben, als eine „Breast Plate“. Interessant wird es jedoch erst durch die magische Seite der Ausrüstung. Magische Gegenstände treten immer im Stil von „magische Besonderheit“ - Gegenstandsart - „magische Besonderheit“ auf. Jeder magische Gegenstand, Ringe und Amulette eingeschlossen, kann also nur zwei unterschiedliche Zusatzeffekte haben. Als erste magische Besonderheit gibt es zum Beispiel verschiedene Materialien, die Resistenzwerte steigern. Besonders gut sind „Obsidian“- und „Emerald“-Gegenstände, da sie gleich alle Resistenzen um bis zu 40% oder mehr erhöhen. Mit nur zwei dieser Gegenstände ist man schon am Resistenzmaximum (75%) angelangt. Alternativ kann der erste Effekt auch einfach die Basiswerte der Ausrüstung verbessern. Ein „Kings“- „Lords“- oder „Masters“-Gegenstand erhöht sowohl die Trefferchance als auch das Schadenspotential einer Waffe beträchtlich. Parallel dazu sind Rüstungen und Schilde „Blessed“, „Saintly“ oder sogar „Awesome“ und erhöhen die Basis-AC teilweise um über 100%. Zauberstäbe können auch das Attribut „Angels“, eventuell sogar „Arch-Angels“ enthalten und erhöhen so die Zauberspruchlevel um eine bzw. zwei Stufen.



Als zweite magische Besonderheit, sozusagen als Appendix, steht ein weiterer Effekt zur Verfügung, der zum Beispiel Stärke, Geschwindigkeit, Vitalität, Magie oder alles auf einmal erhöht. Überaus begehrt ist hierbei natürlich „of the Heavens“ oder „of the Zodiac“, die alle Attribute um 10-15 bzw. 16-20 steigern. Alternativ dazu gibt es bei Waffen auch den „Blood“- und „Vampire“-Effekt, der dem Opfer Lebenskraft bzw. Mana entzieht und dem Helden zukommen läßt. Mit „of the Bear“ wird der Gegner ein Feld nach hinten gedrängt. Dieser Effekt ist gegen Nahkämpfer sehr nützlich, aber feindlichen Bogenschützen gibt man hier eine neue Chance. Eine Waffe „of Speed“, oder noch besser „of Haste“, ermöglicht den bis zu doppelt so schnellen Einsatz, was gerade bei vielen Gegnern gleichzeitig eine hervorragende Wirkung erzielt. Außerdem ist die Chance, den ersten Schlag zu landen, natürlich größer, wodurch der Gegner erst mal seine Balance verliert und auch den zweiten, dritten und schließlich letzten Schlag hinnehmen muß. Sämtliche Waffen verursachen teilweise bis zu 2-20 Punkte Extraschaden durch Blitz oder Feuer, wie beispielsweise ein „Sword of Lightning“. Rüstungen können diesen negativen Effekt mit „of Balance“ oder noch besser „of Harmony“ aufheben. Sobald man so einen Gegenstand besitzt, kann man auch gegen mehrere Gegner auf einmal antreten, ohne fürchten zu müssen, nur noch von einem eingesteckten Treffer zum nächsten zu taumeln. Letztendlich stehen noch Tiernamen zur Verfügung, die Lebenskraft erheblich steigern können. Ebenfalls ganz nett ist der „of Ages“-Effekt, der den Gegenstand unzerstörbar und jede Reparatur überflüssig macht.

Mehr Spieler – mehr Spaß!



Power Play 2/97:

„Command & Conquer“, der Nachfolger „Alarmstufe Rot“ und Warcraft 2 zählen im Moment zu den beliebtesten Kandidaten, aber auch MechWarrior 2 wird oft und gern als Repräsentationsgenossen. Besonders deutlich kommt der Unterschied im Datenfluß bei schnellen 3D-Aktiontiteln (z.B.) zur Geltung: auch neuere Spiele wie Z werden unterstützt.“

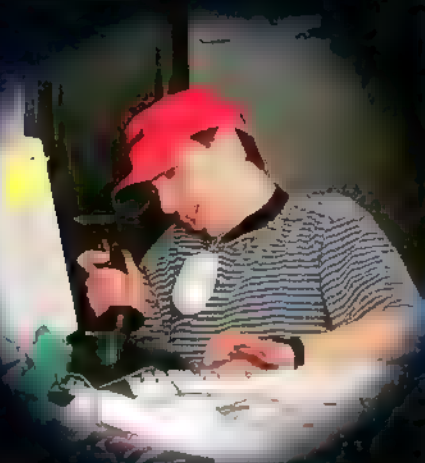


online gaming

network

PC Action 9/96:

„...jetzt schon auf DOS-Ebene phantastische Geschwindigkeiten – und von so gut wie jedem multiplayerfähigen Programm unterstützt.“



Der schnelle Online-Spieleservice.

Spielen Sie Ihre netzwerkfähigen Spiele über Modem. Mit Freunden und Fremden.

Je nach Spiel mit bis zu acht Spielern. Miteinander und gegeneinander. Chat und Download (auch gleichzeitig). Action, Echtzeit-Strategie, Simulationen – und vieles mehr!



Münchner Stadtmagazin 12/96:

„Schöner online spielen (...). Anstatt ein Netzwerk mit bis zu acht Rechnern in einem Keller aufzubauen, muß man nur einen schnellen 486er und ein Modem (14.400 bps, besser 28.800 bps) besitzen.“

www.rivalnet.com
E-Mail: info-a@rivalnet.com

BBS: (089) 85 80 22 22

Auf einen Blick:

- Unique Items
- Besonderheit und Auswirkung



BESONDERHEIT UND AUSWIRKUNG

1. Besonderheit

	Wirkung
Saintly	Armor Class +
Awesome	Armor Class ++
Holy	Armor Class +++
Ruby	Resist Fire bis +60%
Saphire	Resist Lightning bis +60%
Diamond	Resist Magic bis +60%
Jade	Resist all +21%-30%
Obsidian	Resist all +31%-40%
Emerald	Resist all +41%-50%
Angels	Spells +1 Levels
Arch-Angels	Spells +2 Levels
Knights	To Hit & Damage +
Kings	To Hit & Damage ++
Masters	To Hit & Damage +++

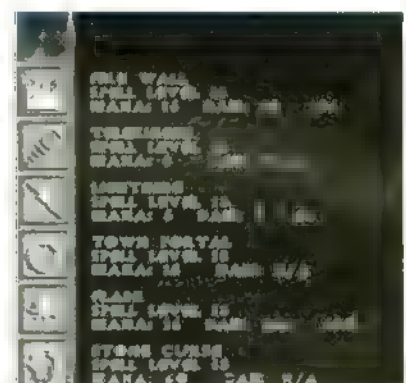
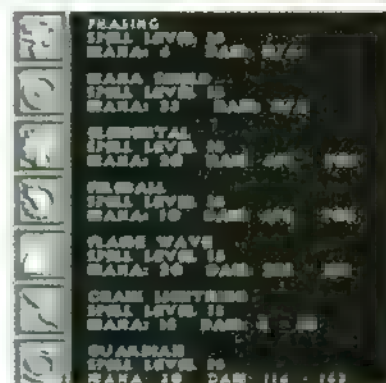
2. Besonderheit

	Wirkung
of Sorcery	Magic bis +20
of Wizardry	Magic bis +30
of Giants	Strength bis +20
of Titans	Strength bis +30
of Precision	Dexterity bis +20
of Perfection	Dexterity bis +30
of the Stars	alle Attribute bis +11
of the Heavens	alle Attribute bis +15
of the Zodiac	alle Attribute bis +20
of Balance	Faster Hit Recovery
of Harmony	Fastest Hit Recovery
of Speed	Fast Attack
of Haste	Fastest Attack
of the Ages	Indestructable

lassen. Dazu muß sich der Zauberer allerdings erst in der Mitte oder am Rand eines solchen Rудels, möglichst in einem großen Raum befinden. Zu den Zaubern gehören am Anfang „Charged Bolt“, später verwendet man „Chain Lightning“ oder „Flame Wave“. Um sich gefahrlos in die Mitte einer Monsterhorde zu begeben, leistet der „Teleport“-Zauber gute Dienste. Er stellt auch einen hervorragenden Fluchtweg dar. Ähnlich wie die Jägerin kann natürlich auch der Zauberer Gitter taktisch einsetzen. Allerdings erledigt er dann nicht die Monster langsam mit „Fire Bolt“ oder „Lightning“, sondern zaubert einfach einen „Flame Wall“ vor das Gitter. Die Monster sind zu dämlich, Abstand zu halten und laufen nacheinander in die tödlichen Flammen. Sobald der „Mana Shield“-Zauber erlernt wurde, sollte man ihn immer einsetzen. Hochstufige Magier können so unglaublich viel Schaden einstecken, ohne gleich das Zeitliche zu segnen. Alternativ zu einer hohen Rüstungsklasse, die der Magier nur sehr schwer erlangt, ist ein magischer Gegenstand „of

Harmony“ geradezu Pflicht. In tieferen Ebenen der Hölle und vor allem in höheren Schwierigkeitsgraden bei Mehrspieler-Charakteren besitzen viele Monster Resistenzen und sogar Immunitäten. Abgesehen von Diablo selbst ist kein Monster gleichzeitig gegen Blitze und Feuer, die Hauptfern- waffen des Magiers, immun. Neue Monstertypen sollte man also immer vorsichtig angehen, bis man über die Immunitäten Bescheid weiß. Resistenzen kann man weitgehend ignorieren, wenn die Spruchstufen hoch genug erlernt wurden. Schließlich kann ein einziger Feuerball unter perfekten Umständen über 900 Schadenspunkte anrichten! Egal wie lange man sucht, im Spruchbuch bleiben in Level 2 eine und in Level 4 drei Lücken, in denen die Zaubere „Identify“, „Nova“, „Apocalypse“ und „Infravision“ stehen könnten.

Alexander Geltenpoth ■

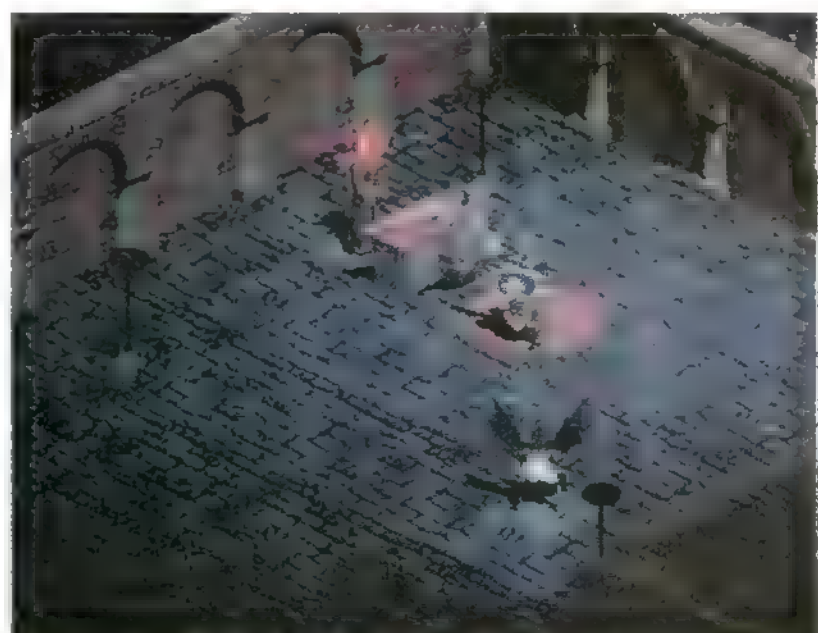


Alle erlernbaren Zaubere: In Level 2 und Level 4 bleiben Lücken für „Identify“, „Infravision“, „Nova“ und „Apocalypse“. Nur mit Spruchrollen oder Stäben lassen sich diese Sprüche einsetzen.

UNIQUE ITEMS



Ähnlich wie die magischen Gegenstände weisen „Unique Items“, also einzigartige Gegenstände, Effekte auf, die denen der „nur“ magischen Ausrüstung oftmals gleichen. Allerdings sind die „Unique Items“ nicht an die strenge Limitierung auf zwei Spezialauswirkungen gebunden, sondern können zahlreiche Sondereffekte haben. Teilweise treten typische Waffen-Sondereffekte sogar bei Rüstungen, Ringen oder Amuletten auf und umgekehrt. Leider besitzen „Unique Items“ oftmals nicht nur Vor-, sondern auch Nachteile bzw. die Vorteile sind nicht so gut wie bei äquivalenten magischen Gegenständen. Von wenigen Ausnahmen abgesehen ist es somit ratsam, nur die magischen Gegenstände zu verwenden.



Kurz vor dem Finale gegen Diablo darf man Erzbischof Lazarus und sein Gefolge für seine Gemeinheiten bestrafen.

EAGLE



Scharfe Augen - Tiefe Preise!

Bestelltelefon

06142 - 59690

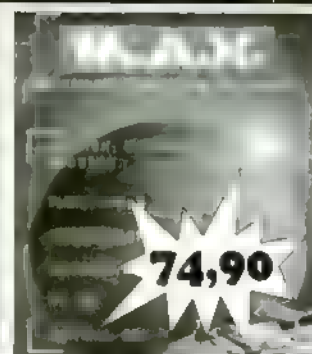
Fax 06142 - 562170

J. Hartmann & P. Klinger GbR • An den Weiden 36 • 65428 Rüsselsheim

CD-ROM • CD-ROM • CD-ROM

3 Skulls of the Toltecs	DV 74,90	Comanche 3	DV 79,90	Firefight (Win95)	DV 59,90
3D Ultra Pinball 2	DV 69,90	C & C - Data	DV 24,90	Flugsimulator 6.0	DV 89,90
4-4-2 Fußball	DV 59,90	C & C 2: Mega Wad 4	DV 34,90	Flying Corps	DV 84,90
9 - The Last Resort	DV 79,90	Crow: City of Angels	DV 84,90	Formula 1 Gr. Prix 2	DV 89,90
Ace Ventura	DV 59,90	Crusader - No Regret	DV 64,90	G-Nome	DV 74,90
AH - 64 Longbow	DV 79,90	Cyberstorm (Win95)	DV 79,90	Gene Wars	DV 69,90
AH - 64 Longbow - Data	DV 49,90	Darklight Conflict	DV 74,90	Grand Prix Manager 2	DV 84,90
Allen Trilogy	DV 74,90	Das schwarze Auge 3	DV 34,90	Guts N' Garters	DV 79,90
Amber	DV 74,90	Daytona USA	DV 69,90	Heroes of Might & Magic 2	DV 79,90
Area 51 (Win95)	DA 69,90	Deadlock	DV 79,90	Hexagon-Kartell	DV 69,90
Armored Fist 2	DV 79,90	Death Rally	DA 49,90	Hind	DV 69,90
ATF - Nato Fighters	DV 39,90	Deathdrome	DA 54,90	Hugo 4	DV 64,90
ATF - Tactical Fighter	DV 79,90	Der Planer 2	DV 69,90	Hunter Hunted	DV 69,90
Azrael's Tears	DV 69,90	Der Planer 2 - Data	DV 29,90	Hyperblade (Win95)	DV 79,90
Baphomets Fluch	DV 69,90	Destruction Derby 2	DA 69,90	Impenium Galactica	DV 69,90
Battle Cruiser 3000 AD	DA 64,90	Die 5 Dimension	DV 74,90	Interstate 76 (Win95)	DV 79,90
Birthright	DV 74,90	Die Akte Pandora	DV 79,90	Iron & Blood	DA 74,90
Blam! Machinehead	DV 69,90	Die Fugger 2	DV 49,90	John Madden NFL 97	DA 74,90

GREATEST HITS



Flottenmanöver (Win 95)	DV 69,90
Formel 1	DV 84,90
Have a NICE Day	DV 64,90
Holiday Island	DV 69,90
Jagged Alliance 2	DV 69,90
KKND	DV 54,90
M.A.X.	DV 74,90
Master of Orion 2	DV 84,90
NBA Live 97	DV 74,90
Privateer 2	DV 79,90
Tomb Raider	DV 64,90
Warwind	DV 69,90

Amok	DA 69,90
Command & Conquer 2	DV 84,90
Creatures (Win 95)	DV 69,90
Daggerfall	DV 69,90
Diablo	DV 79,90
Discworld 2	DV 79,90
Dungeon Keeper	DV 74,90
Fifa Soccer 97	DV 74,90



Bleifuß 2	DV 59,90	Die Siedler 2	DV 69,90	Karma	DV 74,90	Pinball 97	DV 54,90	Sim Copter (Win95)	DV 69,90
Blood & Magic AD&D	DA 79,90	Die Siedler 2 - Data	DV 29,90	Krazy Ivan (Win95)	DA 69,90	Pole Position	DV 69,90	Sim Park	DV 59,90
Blue Ice	DV 69,90	Dominion (Win95)	DV 79,90	Lands of Lore 2	DV 84,90	Prisoner of Ice (Win95)	DV 69,90	Sonic CD	DA 54,90
Bundesliga Manag. 97	DV 69,90	Down in the Dumps	DV 69,90	Larry 7	DV 79,90	Project Paradise	DA 69,90	Star General (Win95)	DV 69,90
Chronomaster	DA 69,90	Dragonheart Fire&Steel	DV 64,90	Lighthouse	DV 79,90	Puppen, Perl u Pistol	DV 69,90	Steel Panthers 2	DV 69,90
Civil War General	DV 79,90	EF 2000 - Spec Edition	DV 79,90	Lords of 1 Realm 2	DV 79,90	Quest for Fame	DA 84,90	Super EF2000 (Win95)	DV 84,90
Civilization 2	DV 74,90	EF 2000 - TactCom	DV 34,90	Lost Vikings 2	DV 69,90	Quest f Glory Collection	DA 64,90	SWIV 3D	DV 79,90
Civilization 2 - Data	DV 39,90	Elisabeth 1.	DV 69,90	Mad TV 2	DV 69,90				
Cleodo	DV 69,90	F22 Lightning 2	DV 79,90	Mad TV 2	DV 69,90				

HAMMER-PREISE

11th Hour	DV 24,90	Little Big Adventure	DV 29,90
3D Ultra Pinball	DA 34,90	Lost Eden	DV 19,90
Albion	DV 29,90	Pizza Connection	DV 19,90
Battle Isle 3	DV 39,90	Shivers	DV 24,90
Bioforge	DV 29,90	Simon the Sorcerer 2	DV 29,90
Bundesl Manager Pro	DV 19,90	Space Quest 6	DV 24,90
Carrier Strike Force	DA 24,90	Stonekeep	DV 39,90
Daedalus Encounter	DV 24,90	Syndicate Plus	DV 29,90
Der Reeder	DV 19,90	Teamchef	DV 24,90
Der Seeenturm	DV 19,90	Theme Park	DV 29,90
Die Siedler 1	DV 29,90	Tilt	DA 19,90
Discworld	DV 29,90	Vollgas	DV 34,90
Indycar 2	DA 34,90	Warcraft 1	DA 24,90
Kings Quest 7	DV 24,90	Wing Commander 3	DV 34,90
Larry 6	DV 24,90	Woodruff	DV 24,90

Komplettlösungen für viele Spiele

Einzellösung 14,90 Sammelbände 19,90

R.A.M.A.	DV 79,90	Syndicate Wars	DV 69,90
Rally Racing 97	DV 74,90	Theme Hospital	DV 74,90
Ravage (Win95)	DA 74,90	Time Commando	DV 74,90
Realms of Hunting	DV 79,90	Time Gate (Win95)	DV 69,90
Rendezvous im Weltraum	DV 79,90	Timelapse	DV 69,90
Risiko (Win95)	DV 69,90	Toonstruck	DV 69,90
Road Rash (Win95)	DV 59,90	Trash it	DV 79,90
Robotron X (Win95)	DA 69,90	Tunnel B1	DV 79,90
Sandworms	DV 79,90	Virtua Cop	DA 74,90
Schleichfahrt	DV 69,90	Warcraft 2 - Data	DV 29,90
Sega Rally	DV 69,90	Warcraft 2 - Exc. Edit	DV 79,90
Sentiment	DA 79,90	Wing Commander 4	DV 54,90
Shattered Steel	DV 69,90	Wizardry Gold SVGA	DV 69,90
Shine	DV 74,90	World Rally Fever	DA 64,90
Silent Hunter	DV 69,90	Z	DV 69,90
Silent Hunter - Data	DV 29,90	Zork Nemesis	DV 79,90

DV - Deutsche Version • DA - Deutsche Anleitung • Weitere Spiele auf Anfrage unter 06142 - 59690!

Versand nur im Inland. Ab DM 250 portofrei. Vorkasse plus DM 6,90 (Euroscheck bis DM 400). Nachnahme plus DM 9,90 zzgl. Zahlkartengebühr.

Für bestellte und annahmeverweigte Ware berechnen wir pauschal DM 20,-. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!



Im letzten Teil unserer C&C-Lösung bringen wir für Sie die Sache zu Ende. Auf dem Programm stehen nun die Mammut-Missionen 12, 13 und 14 von beiden Seiten. Egal, ob Sie mit Stalin zur Weltherrschaft streben oder die rote Klaue von dieser Erde entfernen wollen, hier finden Sie die richtige Strategie für Ihre Bemühungen.



C & C ALARMSTUFE ROT

Die Alliierten Missionen



Mission 12
Diese Mission ist an sich eine Beleidigung

für den mittlerweile doch schon sehr versierten Feldherrn, da sie in keiner Weise herausfordernd ist. Sie werden beim Aufbau Ihrer Basis nur ein wenig belästigt; bauen Sie Kanonen- und

getarnte Bunker an den West- und Ost-Enden Ihres Camps, die Sie mit Rak-Zeros und einigen Flaks verstärken. Sobald Ihr Satellit aktiv ist, sehen Sie die beiden Sowjet-Camps: eines im NW und eines im NO. Letzteres verfügt nicht mal über eine Fahrzeugfabrik; es sind dort lediglich einige Teslas und Flammentürme auszuschalten. Das Camp im NW wird lahmgelegt, indem der Bauhof und die Fabriken und anschließend die Teslas und Flammentürme zerstört werden. Mit einer starken Hubschrauberschwadron sind das alles keine schwierigen Aufgaben. Anschließend befreien Sie die Gegend noch von den Tanks, so daß Ihre BMTs ungehindert jeweils fünf Invasoren zu den Tech-

Centern bringen können. Rein mit ihnen, den einzigen Eisernen Vorhang (im NW) durch Panzer oder Chopper zerstört und fertig.



Mission 13
Nach der Einnahme der Tech-Zentren müssen nun diverse Computer-Terminals gesprengt werden. Sie haben wieder nur begrenzt Zeit, diesen Auftrag auszuführen. Ihre beiden Trupps sind zunächst voneinander getrennt. Beginnen wir mit dem nördlichen: Gleich bei der Startposition befindet sich ein Terminal, das einen Flammenturm sprengt, der Ihnen sonst das Vorankommen sehr erschwert hätte. Achten Sie also darauf, SÄMTLICHE Terminals, an





denen Sie vorbeikommen, von einem Invasor „bearbeiten“ zu lassen. Der jeweilige Erfolg wird Ihnen rechts oben im Bild angezeigt. Ansonsten gibt es nicht viel zu sagen: Arbeiten Sie sich langsam voran, lassen Sie Ihre Soldaten immer wieder heilen und schicken Sie Ihren Spion voraus, damit Sie den notwendigen Überblick erhalten. Die Panzer und V2-Raketen, die Sie entdecken, stehen nur herum und sind harmlos. Der letzte Raum im SO ist etwas problematisch, da er von einem starken Trupp Grenadiere und Flammenwerfer sowie einem (schwachen) Einzelkämpfer gesichert wird. Sie haben zwei Möglichkeiten: Schicken Sie zwei Soldaten sehr vorsichtig hinein, damit diese den Hund erledigen, der die Konsole rechts oben im Raum bewacht. Wird hier anschließend ein Invasor tätig, richten sich die Flammentürme im Süden des Raumes gegen die eigene Truppe. Oder: Sie teilen Ihre Truppe auf und senden zwei Soldaten weiter nach rechts, wo schließlich der letzte Computer steht. Die beiden erschießen dort den Bewacher, und ein Invasor, der

dicht gefolgt ist, erledigt seine Arbeit. Die Truppen in dem Raum vorher lassen Sie „auflaufen“, indem Sie die restlichen Schützen gut in dem Korridor nördlich postieren. Achten Sie auch auf den Raum, in dem die vielen V2 stehen: Auch der Flammenturm dort läßt sich umprogrammieren. Weiter im Osten ist ein weiterer Terminal, der andere Flammentürme deaktiviert, ganz im Osten schließlich auch einer der zu sprengenden Terminals. Gehen Sie vorsichtig, aber dennoch zügig vor, dann ist die Zeit durchaus ausreichend.

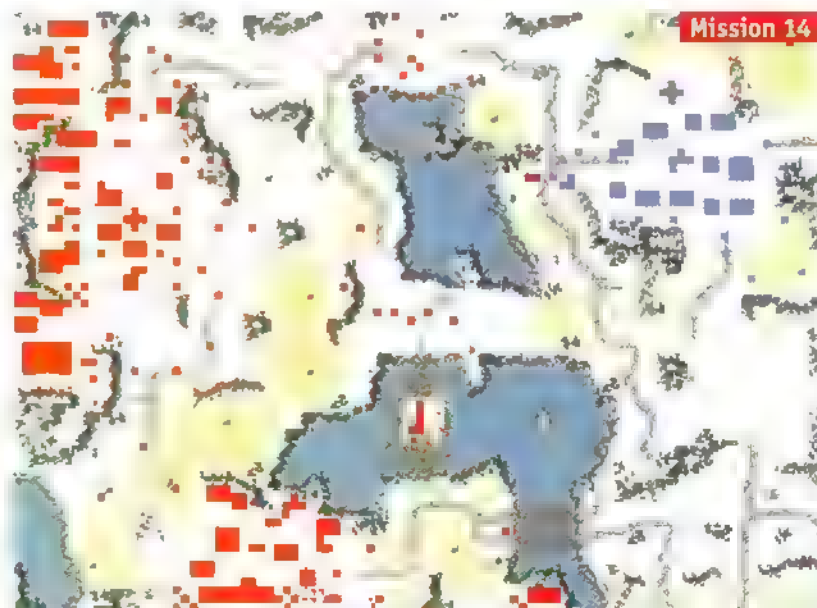


Mission 14

Anstatt Sie ordentlich auszustatten, schickt man Sie alleine mit Tanja und zwei Dieben zur letzten Schlacht. Natürlich sind die heranstürmenden Infanteristen für die Einzelkämpferin kein Problem; Sie müssen nur darauf achten, daß Ihre Diebe keinen Schaden nehmen. Wenn Tanja zu weit nach Norden geht, wird Sie von Flammentürmen getötet; zu weit nach Westen bedeutet ebenfalls den vorzeitigen Tod. Die Lösung liegt in der Mitte: Et-

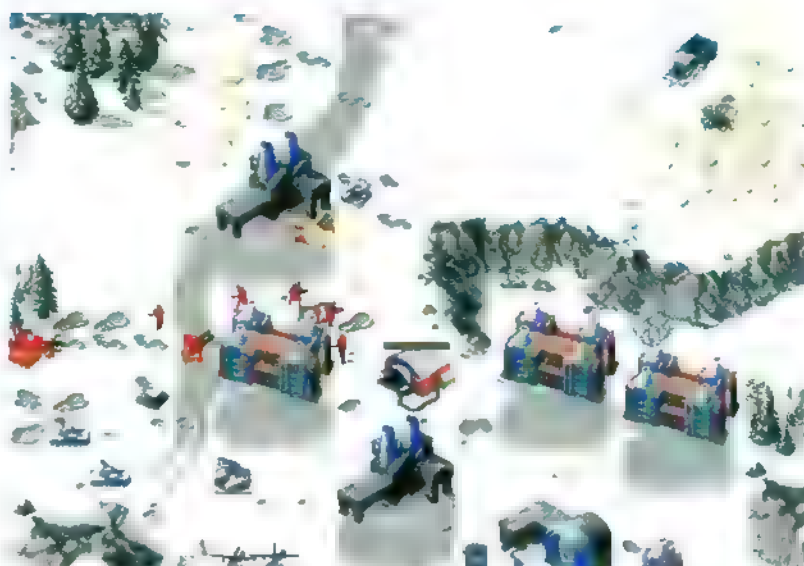
was nordwestlich des Ausgangspunkts gibt es einen Weg in das nördliche Camp des Feindes. Sobald Tanja dort die Wachen eliminiert hat, können Sie vorsichtig die Diebe nachkommen lassen. Schalten Sie mit Tanja wirklich nur die Infanteristen aus und lassen Sie die Gebäude in Ruhe, da der Feind nach der Zerstörung einiger Einrichtungen sofort alle Gebäude verkauft und die dadurch frei werdenden Einheiten auf Tanja und die Diebe losgehen. Sobald die Diebe die Silos im NO des Camps geplündert haben, erhalten Sie Verstär-

kung, die weit oben im NO eintrifft. Setzen Sie die Truppe sofort in Marsch nach Süden, um Tanja zu verstärken. Sobald Sie Ihren Bauhof bauen oder das Areal des Feindcamps mit den neuen Truppen betreten, packt der Feind ein, was jetzt nicht mehr so aufregend ist, da ja einige Tanks und Rangers zur Verfügung stehen. Zumindest im Testspiel gelang es nicht, den Bauhof zu erobern, da der Feind, wie gesagt, sofort zusammenpackt, sobald Sie ihm zu nahe kommen. So, nun gilt es, das Camp nach N, NW, W, SW und S




Auf einen Blick:
Sowjets Missionen:
• Mission 12

abzusichern, und zwar mit allem, was gut und teuer ist. Sie werden fortwährend von Helis, Mammuts, ARI und Infanterie angegriffen; hin und wieder erscheinen auch Yaks und MIGs. Sobald Ihr Spionagesatellit aktiv ist, sehen Sie, woher der Feind kommt: aus SW und NW. Das Camp im SW ist das schwächere, weshalb Sie sich entschließen sollten, zunächst dort für Ruhe zu sorgen. Natürlich gelingt das wieder am ehesten mit einem starken Geschwader Ihrer Chopper, die zunächst die wichtigsten Einrichtungen zerstören. Wieder passiert es, daß der Feind recht bald resigniert und alles zusammenpackt. Nun stürmt alles, was im SW-Lager gebaut wurde, gegen Ihre Befestigungen. Seien Sie also wachsam und starten Sie Ihre Offensive gegen dieses Camp erst, wenn Sie genügend Bunker aller Art gebaut haben. Sobald dies erledigt ist, stehen Ihnen auch wieder genügend Mineralien zum Abbau zur Verfügung. Sichern Sie den Flußübergang im SW mit einigen Panzern, die von einem Dutzend Rak-Zeros gegen Luftangriffe geschützt werden.



Wenn Sie in der 14. Mission der Alliierten eine Chronosphäre bauen, wird der Feind ungeachtet aller Hindernisse zunächst diese attackieren. Denken Sie also an ausreichende Abwehreinrichtungen.

Der Rest ist reine Routine: allein mit Ihren Choppern reiben Sie den Feind Einheit für Einheit, Gebäude für Gebäude auf. Da hilft ihm sein Eiserner Vorhang auch nichts mehr, weshalb er ihn während des Testspiels kein einziges Mal einsetzte. Ihnen geht es mit Ihrer Chronosphäre wahrscheinlich ebenso.

Die Sowjet-Missionen



Mission 12

Achten Sie auch hier zu Beginn darauf, nicht allzu viele Einheiten während der anfänglichen Auseinandersetzungen zu verlieren. Bauen Sie dann Ihren Stützpunkt so aus, daß Sie ihn gut nach Süden und Südosten hin verteidigen können. Von SO kommen immer wieder Hubschrauber, weshalb FlaRaks dort am besten postiert

werden. Wenn Sie über einige Mammuts und V2 verfügen, sollten Sie diese direkt nach Süden schicken, um die Brücke dort zu erobern. Etwas westlich davon befindet sich ein einfach zu eroberndes Tech-Center des Feindes, das Ihnen einen gewaltigen Vorteil bringt: Es steht der Aufklärungssatellit zur Verfügung! Sobald Sie dies erreicht haben, können Sie Ihr Radar getrost verkaufen. Dehnen Sie Ihren Verteidigungsring, der vorwiegend aus Mammuts und V2 bestehen sollte, langsam aber stetig nach SO aus. Fallschirmjäger nutzen Sie zur eigenen Verstärkung, da der Feind immer große Abteilungen von Rak-Zeros entsendet. Bevor Sie das Camp im SO nehmen, sollten Sie ein starkes MIG-Geschwader gebaut haben, da ein Schlachtkreuzer direkt vor der Küste liegt und alles beschießt, was in die Nähe des Camps kommt. Ist dieser versenkt, erobern Sie das Camp,



Das kommt davon! Bedrängen Sie das Camp im SW zu sehr, verkauft der Gegner alle Gebäude und marschiert auf Sie los.

wobei es sicher nicht schlecht wäre, neben dem Bauhof auch den Schattengenerator einzunehmen. Als nächstes besetzen Sie den Hafen: Nun können Sie Schlachtkreuzer bauen! Zwei davon reichen, um alles, was sich auf der Insel befindet, in die Vergessenheit zu bomben. Achten Sie aber darauf, nur die Randbereiche (also Kraftwerke und dergl.) von den Kreuzern bearbeiten zu lassen, da diese sehr ungenau schießen und schnell das eigentliche Missionsziel zerstören. Die Feinarbeit mit den Bunkern, der Flak und den anderen Truppen in der Nähe der Ziele überlassen Sie den MIGs, die punktgenau schießen können. Zuvor beseitigen Sie jedoch mit einigen Yaks die zahlreichen Rak-Zeros und mit den MIGs und/oder den Kreuzern die Reste der feindlichen Marine. Sobald die Insel sauber ist, befördern Sie drei Ingenieure hinüber und schießen, sehr behutsam, die drei Tech-Center sturmreif. Ab dem Moment, in dem ein Ingenieur das erste betritt, läuft wieder die Zeit. Deshalb sollten die Ings schon während der Beschießung entsprechend Aufstellung nehmen. Nach der Ein-



An sich eine Frechheit: Die erste Allianz-Mission starten Sie lediglich mit Tanja und zwei Dieben! Achten Sie besonders auf diese Gauner, da ohne sie die Mission erst gar nicht beginnen kann.


Mission 12

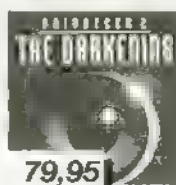
SONDERANGEBOTE

Albion	DV	29,95
Amberstar	DV	19,95
Battle Isle 2 & Scanery CD	DV	29,95
Battle Isle 3	DV	36,95
Chewy - Esc von F5	DV	24,95
Civilization	DV	29,95
Colonization	DV	29,95
Das Schwarze Auge 1 oder 2 je	DV	24,95
Day of the Tentacle	DV	32,95
Der Patrizier	DV	34,95
Der Reeder	DV	19,95
Descent	DV	24,95
Destruction Derby	DV	29,95
Die Siedler	DV	29,95
Discworld	DV	29,95
Dune 2	DV	29,95
Emulira	DV	29,95
Fatal Racing	DV	32,95
FIFA Soccer '95	DV	29,95
Flight Unlimited	DV	32,95
Gabriel Knight 1	DV	22,95
Goblins 1+2 oder 3 je	DV	22,95
Grand Prix Manager	DA	29,95
Hanse - Die Expedition	DV	34,95
Indy Car Racing 2	DA	36,95
Jagged Alliance	DV	32,95
King's Quest 7	DV	22,95
Lemmings 1-3	DV	29,95
Little Big Adventure	DV	29,95
Lost Eden	DV	21,95
Micro Machines 2	DV	29,95

NASCAR Racing 1 + Track Pack	DA	19,95
NHL Hockey '95	DV	29,95
Pirates! Gold	DV	29,95
Pitfall (Win 95)	DV	29,95
Pizza Connection	DV	19,95
Police Quest 4	DV	22,95
Privateer & Zusatz Disk	DA	29,95
Pro Pinball - The Web	DV	29,95
Psycho Pinball	DA	29,95
Railroad Tycoon Deluxe	DA	29,95
Rebel Assault	DV	32,95
Sam & Max	DV	32,95
Shanghai - Große Momente	DV	22,95
Simon the Sorcerer	DV	22,95
Simon the Sorcerer 2	DV	29,95
Space Quest 6	DV	22,95
Star Trek - 25th Anniversary	DV	24,95
Star Trek 2 - Judgem. Rites	DV	24,95
Star Trek Next G. "A Final Unity"	DV	39,95
Stonekeep	DV	39,95
Summer & Winter Challenge	DV	22,95
Syndicate Plus	DV	29,95
Theme Park	DV	29,95
Transport Tycoon & World Editor	DV	29,95
U.S. Navy Fighters	DV	29,95
Ultima Underworld 1 & 2	DA	29,95
Vollgas	DV	32,95
Warcraft	DV	24,95
Wing Commander 3	DV	34,95
Wizardry 7	DV	19,95
X-COM	DV	29,95

mehr als 10 Jahre
Spaß an Spielen

Bachler
Computersoftware



79,95



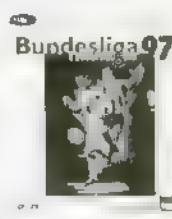
29,95



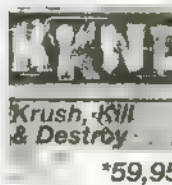
79,95



36,95



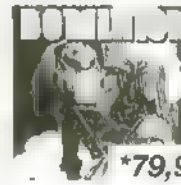
69,95



*59,95



69,95



*79,95

SPIELE SAMMLUNGEN

Gamebox DV	44,95
Lollypop, Turrican 2, Winzer Mad TV, Transworld, St. Thomas, Oil Imperium, invest, Tiebreak, Logica, Rings & Return of Medusa, Black Gold u.v.a.	
Gold Games Collection DV	39,95
Alone in the Dark 2+3, Anstoss, Battle Isle 1, Das Schwarze Auge 1+2, Der Druidenzirkel, Der Planer, Ishar Trilogy (1-3), Leisure Suit Larry 6, Prototype u.v.a.	
LucasArts Classic Adventures DV	39,95
Indiana Jones 3, Loom, Maniac Mansion, Monkey Island 1, Zak McKracken	
LucasArts Top Adventures DV	54,95
Day of the Tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2	
Made in Germany DV	29,95
Anstoss, Battle Isle 2, Das Schwarze Auge 2	
Wing Commander Kilrathi Saga (1-3 in Deluxe-Fassung) DV	57,95



62,95



74,95



74,95



84,95



3-D Ultra Pinball 2 - Creep Night	DV	69,95
A-10 Cuba!	DA	69,95
Ace Ventura	DV	59,95
A.T.F. - NATO Fighters Zusatz-CD	DV	42,95
Aces of the Deep Zusatz-Missionen	DV	39,95
AH-64D Longbow	DV	79,95
AH-64D Longbow Data Disk	DV	46,95
Alien Trilogy	DV	74,95
Alone in the Dark Trilogy (1-3)	DV	69,95
Baphomet's Fluch	DV	74,95
Bazooka Sue	DV	79,95
Betrayal in Antara	DA	84,95
Blind!	DV	44,95
Birthright	DA	69,95
Blutuss 2	DV	59,95
Blood & Magic (AD&D)	DA	82,95
Bubbie Bobble Collection	DA	59,95
Bundesliga Manager '97	DV	69,95
Caveland (Win 95)	DV	69,95
Civilization 2	DV	72,95
Civilization 2 Scenarios & Zusätze	DV	39,95
Command & Conquer 1	DV	89,95
Command & Conquer Mission	DV	27,95
Command & Conquer 2	DV	84,95
C. & C. 2 Level, Patches u.v.m.	DV	19,95
Creatures (Win 95)	DV	69,95
Crusader - No Regret	DV	64,95
Daggerfall	DV	74,95
Das Rätsel des Master L.L.	DV	74,95
Das Schwarze Auge 3	DV	36,95
Deadlock	DV	79,95
Der Planer 2	DV	74,95
Destruction Derby 2	DA	74,95
Diablo (Win 95)	DA	79,95
Die Fugger 2	DV	54,95
Die Pandora Akte	DV	82,95
Die Siedler 2	DV	69,95
Die Siedler 2 Mission CD	DV	29,95
Discworld 2	DV	79,95
Dominion (Win 95) *	DV	79,95
Down in the Dumps	DV	74,95



Dragon Lore 2	DV	79,95
Ecstatic 2	DV	74,95
Eisabeth I	DV	69,95
F-22 Lightning II	DV	79,95
FIFA Soccer '97	DV	74,95
Flottenmanöver (Win 95)	DV	74,95
Flying Corps	DV	84,95
Formel 1 *	DV	89,95
Formula 1 Grand Prix 2	DV	89,95
Formel 1 GP 2 Fahrertraining	DV	24,95
Formel 1 GP 2 Zusatz-Pack	DV	29,95
Gabriel Knight 2	DV	69,95
Gene Wars	DV	74,95
Grand Prix Manager 2	DV	86,95
Have a N.I.C.E. day!	DV	62,95
Heroes of Might & Magic 2	EV	84,95
Hexagon Kartell	DV	69,95
Holiday Island	DV	74,95
Hugo 4	DV	69,95
Jagged Alliance 2	DV	74,95
KKND - Krush, Kill and Destroy *	DV	59,95
Lands of Lore 2 *	DV	89,95
Leisure Suit Larry 7	DV	82,95
Links LS	DV	92,95
Lords of the Realm 2	DV	82,95
Lost Vikings 2	DV	69,95
Mad TV 2	DV	74,95
Magic the Gathering *	DV	74,95
Master of Orion 2	DV	84,95
M.A.X.	DV	79,95
Mechwarrior 2: Mercenaries	DV	86,95
NASCAR Racing 2	DA	79,95
NBA Live '97	DV	74,95
Need for Speed Special Edition	DV	79,95
Nemesis - Wizardry	DV	74,95
NHL Hockey '97	DV	74,95
Orion Burger	DV	79,95
Panzer Dragoon	DA	74,95
Phantasmagora 2	DA	82,95
Privateer 2	DV	79,95

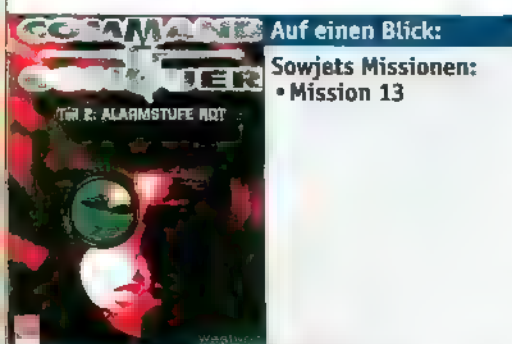


Project Paradise	DA	69,95
Rallye Racing '97	DV	74,95
Realms of the Haunting	DV	79,95
Rebel Assault 2	DV	84,95
Rendez vous im Weltraum	DV	82,95
Risiko (Win 95)	DV	74,95
Road Rash (Win 95)	DV	59,95
Sega Rally	DV	69,95
Shattered Steel	DV	74,95
Sherlock Holmes 2	DV	74,95
Silent Hunter	DV	69,95
Silent Hunter Zusatz-CD	DV	26,95
Sim City 2000 + Isle + Town	DV	69,95
Sim Copter	DV	74,95
Simon the Sorcerer Edition (1+2)	DV	52,95
Star Control 3	DA	79,95
Star General	DV	69,95
Steel Panthers 2	DV	69,95
Super EF2000 (Win 95)	DV	86,95
Syndicate Wars	DV	74,95
Terminator Skynet	EV	39,95
TFX: EF2000 Special Edition	DV	86,95
TFX: EF2000 Zusatz-CD	DV	36,95
TIE Fighter Deluxe Edition	DV	77,95
Tomb Raider	DV	69,95
Toonstruck	DV	74,95
Trek Academy	DV	39,95
Tunnel 81	DV	86,95
U.S. Navy Fighters '97	DV	79,95
Virtua Fighter (Win 95)	DA	74,95
Warcraft 2 - Zusatz-CD	DV	28,95
Warcraft 2 Exklusiv-Edition	DV	86,95
Warwind (Win 95)	DV	69,95
Wing Commander 4	DV	57,95
Wing Commander Kilrathi Saga (WC 1-3 in Deluxe-Fassung!)	DV	57,95
Wizardry Gold	DV	74,95
Worms Special Edition	DV	74,95
X Wing Edition	DV	32,95
Z	DV	74,95

So bestellt Ihr:
Einfach bei uns anrufen
und Eure Bestellung
durchgeben, oder eine
Postkarte/Brief mit
Euren Wünschen an uns
schicken.

Der Versand erfolgt
dann per Nachnahme
(+ 9,— DM) oder per
Vorkasse (+ 4,— DM).
Ab 150,— DM Bestell-
wert liefern wir
grundsätzlich portofrei.

Postfach 1113
46361 Bocholt
Blücherstr. 24
46397 Bocholt
(02871) 183088,
180637, 8631 o. 185443



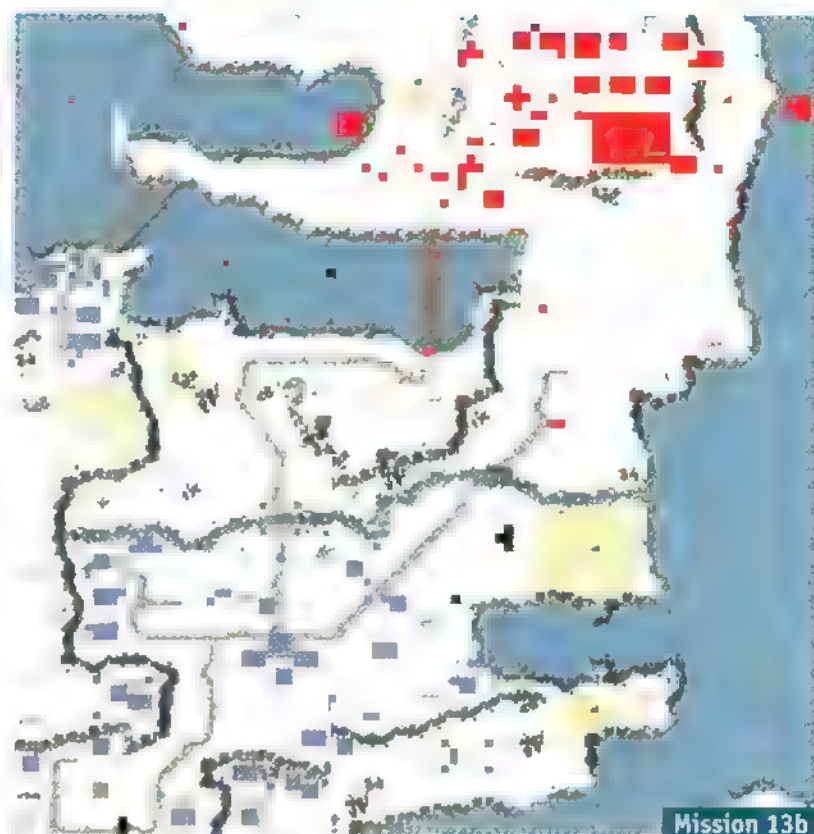
nahme des dritten Gebäudes explodiert das Gebilde in der Mitte, und die Schlacht ist vorüber.



Mission 13

Nun soll also endlich das Geheimnis um die Chronosphäre gelüftet werden. Natürlich ist sich der Feind über Ihre Absichten sofort im klaren und greift Sie deshalb, teils sehr massiv, von Westen mit ARI, von Süden mit gemischten Verbänden sowie von Norden und Südosten mit Landungstrupps (ARI, Panzer) an. Überdies schickt er auch hin und wieder einige Chopper vorbei. Nun, was ist zu tun? Ganz klar, daß die erste Pflicht in der ordentlichen Absicherung Ihres Stützpunktes besteht. Eine Tesla-Spule im westlichen Bereich zieht alle Feinde, die von S und W her anstürmen, auf sich. Hierbei vernichtet sie natürlich einen Großteil, der Rest kann von sichernden Kräften in Ruhe abgeschossen werden, da der Feind nur die Spule bekämpft. Ebenso verfahren Sie zur Sicherung des östlichen Teils. Einige FlaRaks helfen ge-

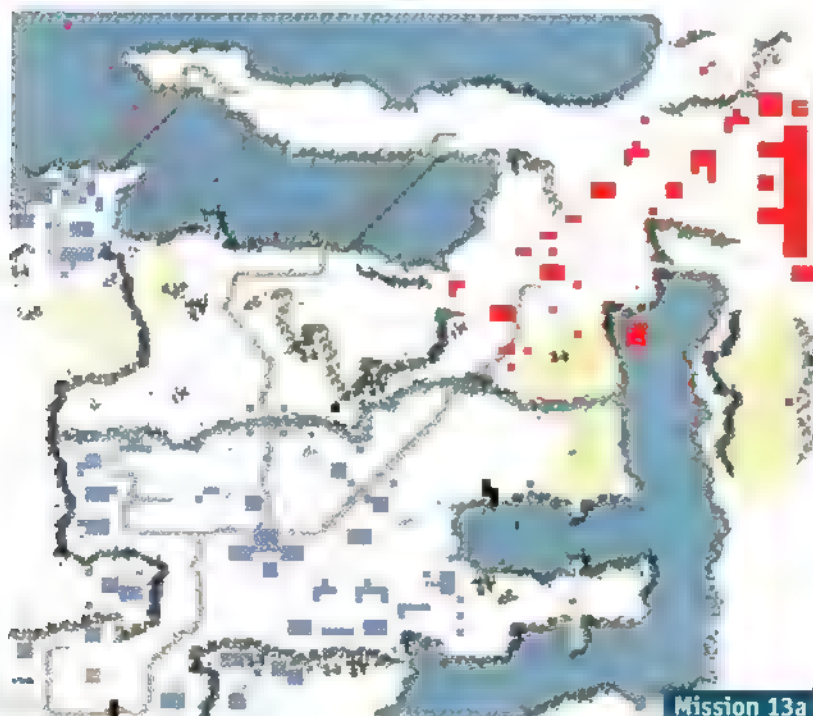
gen die Chopper. Sie bauen zwischenzeitlich Ihre Streitmacht aus, indem Sie ca. fünf Mammut, zwei V2, ein Geschwader MIGs (ca. 6) und ein Geschwader Yaks bauen. Ach ja: Sie erhalten in dieser Mission erstmals die Gelegenheit, den „Eisernen Vorhang“ anzuwenden. Nun, dieses Gerät ist, zumindest in dieser Mission, von zweifelhaftem Wert. Es dauert sehr lange, bis es einsatzbereit ist, verbraucht Unmengen Energie und macht dann gerade mal eine Einheit unverwundbar - allerdings nur sehr kurz. Also empfiehlt es sich, damit eventuell eine Einheit zu „beglücken“, die schnell ist, nahe beim Feind steht und derart geschützt eine Blitzaktion durchführt; also etwa ein BMT mit Invasoren, um eine Fabrik zu zerstören oder dergleichen. Ihre Aufklärung zeigt inzwischen, daß im Süden ein Camp, gesichert durch mehrere Kanonenbunker und Schattengeneratoren, das Gebäude birgt, in dem sich vermutlich die Chronosphäre befindet. Vor dem Sturm versenken Sie mit den MIGs die Feindmarine in der Bucht östlich des Feindcamps sowie die sichtbaren Bunker. Mit den Mammut, den V2 und einigen Fallschirm-Trupps sollte die Erstürmung des Lagers nicht sehr schwer sein. Natürlich ist es wieder von großem Vorteil, wenn Sie nun den Bauhof erobern, da Sie so einen Spion mit der exak-



Mission 13b

ten Erkundung des gesamten Terrains beauftragen können. Wenn Sie möchten, können Sie auch ein Tech-Center bauen, womit Ihnen alsbald der Satellit die gesamte Karte zeigt. ACHTUNG: Kommen Sie jetzt dem Gebäude mit der Chronosphäre nicht zu nahe, da es sonst explodiert! Sie werden nun durch Ihre Ingenieure die Radarstationen einnehmen, wobei nur die im Süden ein Problem darstellt: Sie kann nur über das Wasser erreicht werden. Eine weitere Station liegt westlich des eben eroberten Camps auf einem Hochplateau. Diese ist nur erreichbar, wenn das zweite Camp der Alliierten im NW zer-

stört wird. Das ist eine (langwierige) Aufgabe für Ihre MIGs; wenn Sie wollen, können Sie natürlich auch den harten Weg wählen und mit Ihren Panzern dort für Ruhe sorgen. Vorsicht: Diese letzte Station ist mit einigen getarnten Bunkern gesichert, die jedoch einfach mit V2 zu zerstören sind, wenn Sie diese nahe an den Berg heranbringen. So, nun haben Sie alle Radars erobert, schicken einen Ingenieur in das Gebäude der Chronosphäre - und was passiert? „Ziel erreicht, Mission gescheitert!“ Schlechtes Briefing, weiter nichts. Tatsächlich ist es so, daß ALLE Gebäude vernichtet



Mission 13a



In der Sowjet-Mission 13 dürfen Sie nicht nach Ihrem Auftrag handeln! Sobald Sie das Chronosphären-Gebäude betreten, haben Sie verloren! Erst wenn alle anderen feindlichen Gebäude vernichtet wurden, ist die Mission gewonnen.

FÜR KENNER NUR VOM FEINSTEN



WINTZEL

deluxe





Auf einen Blick:
Sowjets Missionen:
• Mission 14

werden müssen, außer dem mit der Chronosphäre. Ignorieren Sie dieses Gebäude also und vernichten alle anderen; sobald der letzte gegnerische Cyborg in den Blechhimmel entschwebt, haben Sie die Schlacht gewonnen und dürfen sich an Stalins Wutausbruch wegen der Fehlinformation erfreuen.



Mission 14

Ganz im Gegensatz zur letzten alliierten Mission haben die Sowjets ein unverhältnismäßig schweres Leben. Bereits der Landungstrupp wird heftig attackiert; während das Gefecht in vollem Gange ist, landen überdies weitere alliierte Truppen am südlichen Strand. Außerdem kommen Hubschrauber zur Verstärkung. Wenn Sie sich zu weit nach Norden abdrängen lassen, werden Sie von Kanonenbunkern und Artillerie beschossen, die dort eine Brücke bewachen. Es kommt darauf an, von der Invasionsgruppe so viele Einheiten als möglich zu erhalten, da die geg-



Das Feind-Camp im NW der 14. Sowjet-Missionen reiben Sie wie gehabt mit Ihren MIG-Verbänden auf, da kaum Flugabwehr vorhanden ist.

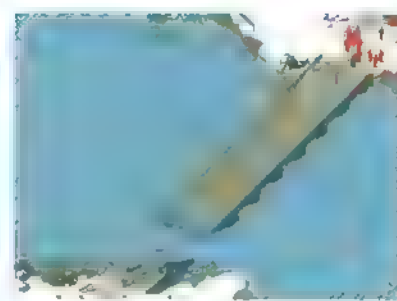
nerische Offensive zunächst anhält. Als nächstes werden Sie von ARI und Panzern angegriffen, die am südöstlichen Strand angelandet werden. Praktisch zeitgleich kommen einige Chopper und weitere ARIs von Westen. Es gibt keinen Ausweg, wie etwa die Erstürmung des feindlichen Camps über der Brücke oder der Marsch nach Westen, um dort das andere Lager zu nehmen. Sie müssen da, wo Sie landen, durchhalten und Ihre Einrichtungen bauen. Hierzu empfehlen wir folgendes:

■ Sie haben reichlich Geld. Bauen Sie also erst Abwehreinrichtungen wie FLAKs und drei Tesla-Spulen. Zwei sichern nach Westen, eine nach Süden. Natürlich benötigen Sie hierfür reichlich Kraftwerke.

■ Errichten Sie so schnell wie möglich ein U-Boot-Dock, bauen Sie einige U-Boote und schicken Sie diese am Ufer entlang nach Osten und dann nach Norden. Ignorieren Sie die Zerstörer; konzentrieren Sie sich vielmehr auf den Kreuzer, da Ihnen dieser sonst alles in Schutt und Asche legt. Bauen Sie weiter U-Boote, bis Sie ca. fünf haben. Diese senden Sie dann weiter nach Norden, um dort die Hafenanlagen zu zerstören.

■ Bauen Sie eine Landebahn, damit Sie das Aufklärungsflugzeug erhalten. Mit diesem lassen Sie zunächst den gesamten westlichen Teil aufklären, da dort Ihre erste Gegenoffensive stattfinden wird. Alles, was nördlich der Brücke liegt, ist durch GAP-Generatoren gegen Feindsicht geschützt.

■ Sobald die U-Boote den Hafen zerstört haben, verlegen Sie die-



Pech gehabt! Bei dem Versuch, die Zerstörung des NW-Camps durch massiven Panzer-Einsatz zu beschleunigen, ging versehentlich die Brücke zu Bruch. Auf diese Weise haben Sie zumindest eine breite Furt für Ihre See-streitkräfte geschaffen, die sich sogleich die Hafenanlagen des Gegners vornehmen können.

se nach Süden, da auch dort immer wieder feindliche Flottenverbände von aufkreuzen. Außerdem warnen sie diese durch ihre typischen Auftauchgeräusche frühzeitig vor weiteren Landungstrupps, die ebenfalls von außerhalb kommen.

■ Eine weitere Tesla-Spule sollte in der Nähe des südlichen Strandes errichtet werden, da sie Transportboote mit „einem Schlag“ zerstören kann und somit auch die transportierten Truppen vernichtet.

■ Verminen Sie den südöstlichen Strand oder stationieren Sie dort einige schwere Panzer.

■ Sichern Sie die Brücke, die nach Norden führt, da auch von dort immer wieder Infanterie und Panzer angreifen. Wenn die Brücke dabei zerstört wird, ist das eher wünschenswert.

■ Etwas nordwestlich Ihres Camps befindet sich eine weitere



Mission 14



Sehr hektisch geht es zu Beginn der letzten Mission der Sowjets zu: Sie werden von allen Seiten und in mehreren Wellen angegriffen.

DV

EV

49.

DA

49.-

Mach Dir den Schumi mit
LENKRAD UND PEDALEN

209.-

The Need For Speed SE

129.-

NHL Hockey 97 TV

129-

Command & Conquer II BY**139.**

DOMINION FARM	69.
DECA RALLY	75.
CHATTERED WITH	69.
SYNDICATE WARS	69.
THE NEED FOR SPEED	69.
THE WEREWOLF	79.
THE SKULLS OF THE FORTS	79.
THE COMMAND	69.
THE DANGER	69.
THE STRUGGLE	69.
THE TUNNEL	79.
THE CRAFT OF EXCLUSIVE	79.
THE WARRIOR	69.
THE NEW	79.

INTERLUDE	75.
IN COLD BLOOD	75.
KATY PANDORA	75.
ALICE TILLOT	69.
KIT	69.
KRAM & TEAM	59.
KAPNOMIT'S FLUG	69.
GLEIFUGG	55.
KONDITION MANAGER	69.
CIVILIZATION	75.
CIVILIZATION 2 SCENARIO 00	39.
COMMAND & CONQUER	85.
COMMAND & CONQUER 2	79.
CREATIVES	65.
CRUSADER: NO BLOOD	59.
CYBERIA	69.
DAGGERFALL	69.
DAGGERFALL	79.
DAYTONA-USA	69.
DEADLOCK	79.
DEE-PLANER	69.
DESTRUCTION HENRY	75.
DIABLO	79.
DIE-TUGGED	75.
DIE-HARD TRILOGY	75.
DIE-DIEDLER	65.
DIE-DIEDLER & MICHIGAN IN	29.
DOMINION	75.
DOWN IN THE DIRT	75.
DOA 2: SCOTTED OVER THE	39.
DONKIN' DRINK	69.
DRAMA	69.
DRUG LOGGED BY	69.
FLOTTENMANÖVER	79.
FORMULA 1 GP 1	69.
FORMULA 1 GP 2	79.
GRAND PRIX MANAGER	79.
HAVE A NICE DAY	65.
HEXAGON KATANA	75.
HOLIDAY HOLIDAY	69.
HOOD	55.
HOOD ALLIANCE HEADY GAMES	79.
HEAD	69.
IMAGINE YOURSELF	85.
IRONIC FOOT LOCK	79.
IRONIC	69.

0180 5130 530

BORIS GAMES
IS A TRADEMARK OF
MEAD PUBLISHING

mit gekennzeichnete
-spiele waren bei Drucklegung
noch nicht vorhanden.

Irrtum
vorbehalten.

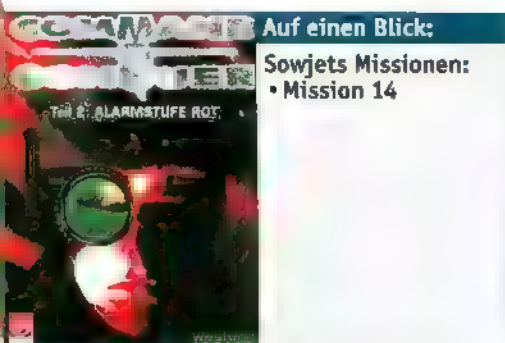
Versand und Verpackung je Bestellung DM 9,-

**Kostenlos Katalog
anfordern!**



BORIS

© 2004 Blackwell Publishing Ltd *Journal of Internal Medicine* 255: 105–112



Auf einen Blick:

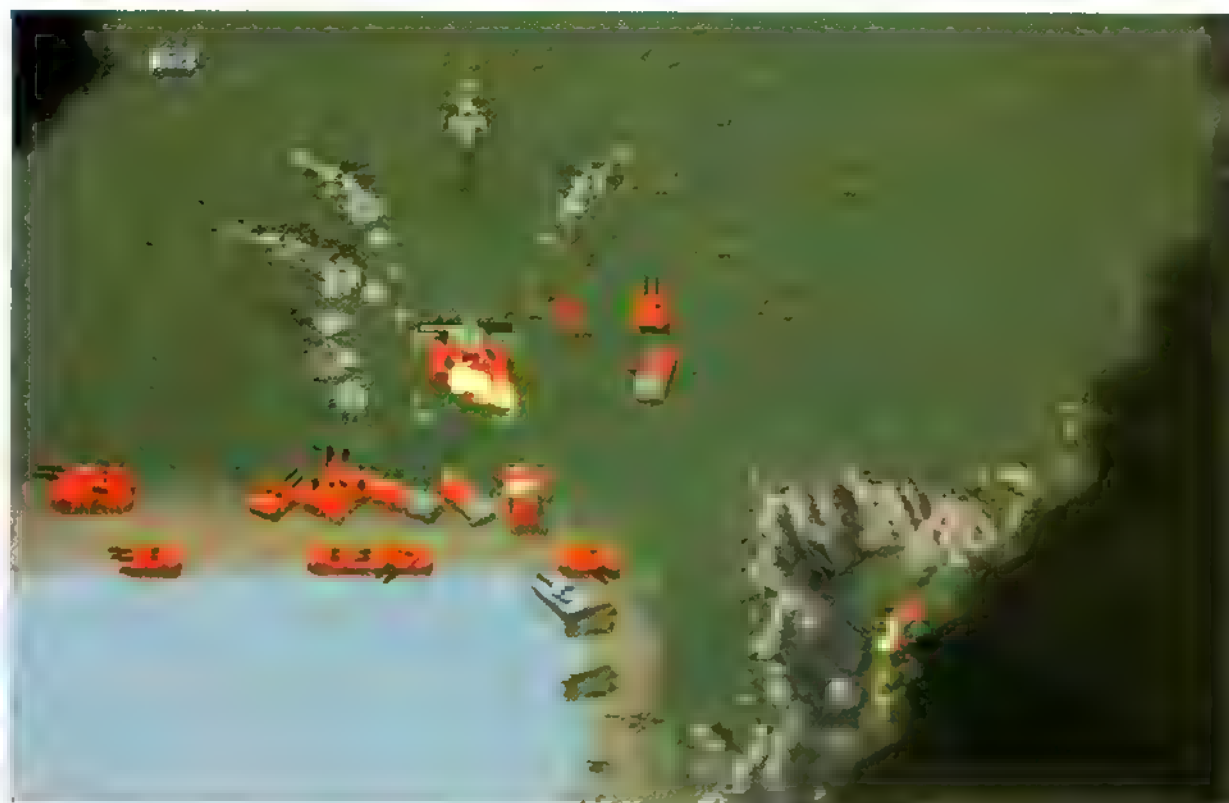
Sowjets Missionen:
• Mission 14

Brücke, die vom Feind zerstört wird, sobald Sie sich nähern. Tun Sie das, da nun auch feindliche Ernter einen wesentlich längeren Anfahrtsweg zu den Mineralfeldern westlich Ihrer Station haben.

■ Dazwischen sollten Sie sich noch einen zweiten Ernter besorgen, damit Ihnen nicht zur Unzeit das Geld ausgeht. Die Mineralbestände in der unmittelbaren Umgebung Ihres Camps sind mehr als ausreichend.

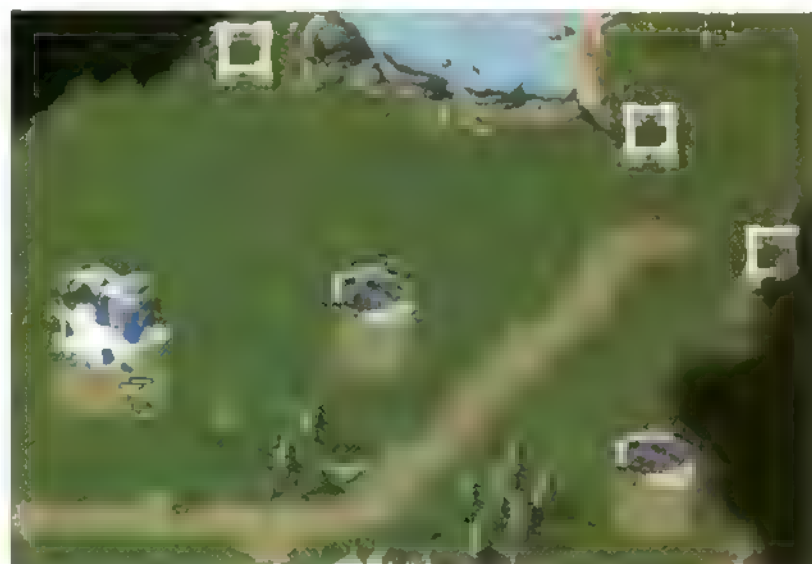
Natürlich sollten alle vorgenannten Aktionen sehr schnell und, wenn möglich, zeitgleich durchgeführt werden. Es rentiert sich, immer wieder mal ein Kraftwerk zu bauen, da die Konstruktionen bei entsprechender Energieversorgung deutlich schneller fertig werden.

Sobald alles einigermaßen steht, bauen Sie sechs Invasoren und einige Mammuts-Panzer, die Sie nach Westen hin aufstellen. Zwischenzeitlich sollten Sie eine Staffel von ca. sechs MIGs besitzen. Ihre Aufklärung zeigt, daß ganz im Westen ein relativ schwach gesichertes Feindcamp liegt. Nördlich davon sichert ein Kreuzer das gesamte Areal. Mit Ihren MIGs müssen Sie zunächst diesen Kreuzer beseitigen. Leiten Sie die Flieger per Hand über sicheres Terrain, da Sie ansonsten zu viele Verluste hinnehmen hätten. Sobald die MIGs auch alle Bunker in diesem Camp zerstört haben, schicken Sie Ihre Mammuts hinüber. Fünf oder sechs sollten Sie schon haben, damit Ihre baldige Eroberung auch gut bewacht werden kann. Nun verladen Sie die Invasoren in ein Transport-Boot. Dieses bringt die Männer zu dem Strand im Süden des Feind-Camps. Inzwischen sollten eini-



Sichern Sie vor allem Ihr Baufahrzeug und Ihre V2s. Sorgen Sie dafür, daß sich Ihre Mammuts in vorderster Front möglichst wenig bewegen müssen, da Sie sonst Ihre Raketen gegen die Hubschrauber nicht abfeuern. Mit den schweren Panzern sollten Sie sich nicht zu weit von Ihrem Rudel weglocken lassen.

ge Ihrer Panzer auch dort sein, da sofort nach der Landung der Invasoren ein feindlicher Transporter Panzer und ARI absetzt. Die Invasoren nehmen natürlich den Bauhof ein und reparieren diesen sofort. So: Nun können Sie auch alliierte Einrichtungen bauen! Sichern Sie Ihren neuen Stützpunkt mit einigen Bunkern (Kanonen und MG) und mit zwei oder drei FlaRaks. Nun errichten Sie ein alliiertes Tech-Center, womit Ihnen alsbald der Satellit zur Verfügung stehen wird. Östlich Ihres ersten Camps bauen Sie einen Hafen und anschließend zwei Kreuzer sowie drei Zerstörer (gegen die restlichen Feind-Helis). Nun haben Sie bereits gewonnen, nur der Feind weiß es noch nicht! Die Kreuzer legen zunächst die Kraftwerksanlagen des Feindes im NO in Schutt und Asche. Als nächstes bringen einige Salven die Rudel RakZeros zum Schweigen, womit Ihre Flugzeuge ungefährdet mit eingreifen können. Ein Spion, der per Boot übergesetzt wird, zeigt Ihnen die GAP-Generatoren, die jetzt unschwer vernichtet werden können. An sich ist alles, was folgt, nur noch Routine, da der Feind nicht mehr über Mittel und Wege verfügt, Ihnen ernsthaft Ärger zu berei-



Geschafft! Das Camp des Feindes im Westen ist so gut wie erobert. Nun stehen Ihnen bald Kreuzer zur Verfügung und der Sieg ist nah!

ten. Zerlegen Sie also den Stützpunkt systematisch mit den Kreuzern und Ihrer Luftwaffe. Hierbei helfen Ihnen auch Fallschirmjäger und -bomben. Apropos Fallschirmjäger: Im Südwesten befindet sich eine Insel, auf der mehrere Geldtruhen zu finden sind. Durch U-Boote aufgeklärt, ist dieses Ziel bereits sehr früh durch die Luftlandetruppen zu nehmen, womit wieder einige Dollars mehr für Ihre Aufbauarbeit verfügbar werden. Da Sie in der vorhergehenden Mission die Chronosphären-Experimente vereitelt haben, steht dieses Gerät weder Ihnen noch Ihrem Feind zur Verfügung. Sie

haben lediglich den „Eisernen Vorhang“, der jedoch überhaupt nichts bringt. Laut Handbuch sollte es möglich sein, Raketen-silos zu bauen und somit über eine weitere Fernwaffe zu verfügen. Das geht jedoch aus ungeklärten Gründen nicht. Mit der Vernichtung des letzten alliierten Soldaten und Feind-Gebäudes ist alles vorbei. Lehnen Sie sich zurück, um gemeinsam mit Stalin den Triumph auszukosten. Nach einem überraschenden Ereignis erfahren Sie nun auch endlich, woher eigentlich die NODs aus Teil 1 dieses Spieles kommen.

Uwe Symanek

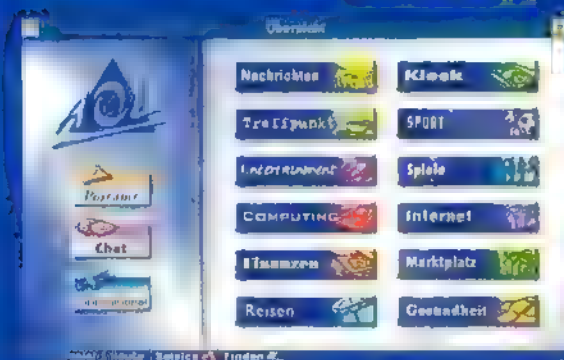
Besuchen Sie
uns auch auf der
CeBIT'97
HANNOVER
Halle 2, Stand B40

{{{ Das bessere Programm. }}}}

NEU!

AOL+Internet!

Jetzt noch schneller und besser.



NEU!

Der neue AOL-Browser

Neueste Technologie mit bis zu
35% mehr Tempo im Internet.

NEU!

Geben Sie Ihren eMails eine persönliche Note

Mit Text- und Hintergrund-Farben, Schrift-
und Absatzformatierungen.

NEU!

Teilen Sie Ihre Internet-Sites mit Freunden

Integrieren sie einfach Hyperlinks in Ihre eMails
und Telegramme.

NEU!

Sparen Sie Zeit und Geld

Mit der „Smart Art“-Funktion laden Sie
Grafiken einfach im Hintergrund.

NEU!

Die Applets-Technologie

Die neueste AOL-Zugangssoftware wird
automatisch auf Ihren Rechner geladen.

10 Online-Stunden gratis und 30 Tage keine Grundgebühr (Sie zahlen nur Ihre Telefongebühren).
Sie können auch eine Diskettenversion anfordern. Wichtig: Registriernummer und Paßwort beachten.

Gratis-Software auf der Heft-CD-ROM oder anfordern unter



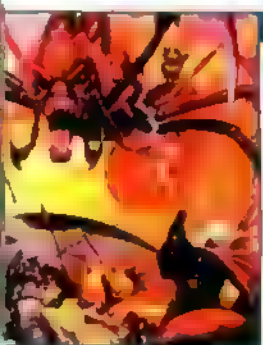
0180-55 22 0

Neu: Jetzt auch in der Schweiz und in Österreich.

Schweiz: ☎ 0848-80 10 13 • Austria: ☎ 0222-5 85 84 85



Alles OnLine!



Auf einen Blick

- Die Party
- Magie
- Geld
- Ausrüstung, Depots

DSA 3

SCHATTEN ÜBER RIVA

Die Party

Sie haben die Möglichkeit, mit einer „vorgefertigten“ Level-6-Party zu starten oder eine eigene zu generieren, mit der Sie dann ebenfalls mit Level 6 beginnen. Natürlich können Sie auch eine Party aus den vorangegangenen Teilen importieren. Im Testspiel wurde eine Party verwendet, die bereits die ersten beiden Teile der Trilogie hinter sich brachte. Sie bestand aus zwei Kämpfern, einem Zwerg, einer Firn- und einer Au-Elfe und einer Magierin. Somit wurde ein Gleichgewicht aus Nahkampf-, Fernkampf- und Magie-Talenten geschaffen, weshalb es nie größere Probleme in der Bewältigung einzelner Quests gab. Spielen Sie

Endlich Nachschub für alle Fans Aventuriens. Attic lieferte mit Schatten über Riva den Abschluß der Orkland-Trilogie ab. Wieder einmal müssen Ihre Helden dafür sorgen, daß so bald wie möglich wieder Ruhe einkehrt in dem kleinen Hafenstädtchen, das diesmal als Schauplatz für erneute Ork-Überfälle ausgewählt wurde. Wie Sie dem grausigen Treiben ein rasches Ende bereiten, erfahren Sie aus unserer Komplettlösung.

im Experten-Schwierigkeitsgrad, müssen Sie auch das komplexe Talentsystem des DSA-Regelwerks berücksichtigen. Die Tabelle „Entscheidende Werte“ gibt Ihnen einen Überblick, auf welche Komponenten Sie bei der Zusammensetzung Ihrer Party achten sollten. Auf eine ausführliche Vorstellung der verschiedenen

Heldenklassen verzichten wir an dieser Stelle, da darüber auch das Online-Handbuch Aufschluß gibt.

Magie

Damit die magiebegabten Helden baldmöglichst über ein ausreichendes Potential astraler Energie verfügen, sollte beim Errei-

chen einer neuen Stufe ein Großteil der zur Verfügung stehenden Punkte zur Anhebung dieser Kraft verwendet werden. Da sowohl die Elfen als auch die Magier normalerweise nicht im Nahkampf eingesetzt werden, reicht eine Lebenspunktzahl zwischen 30 und 40 völlig aus. Die wichtigsten Elfen-Sprüche, die unbedingt zu Ihrem Potential gehören sollten sind:

- **Bannbaladin**
(Feind greift nicht mehr an),
- **Band und Fessel**
(Feind am Ort binden),
- **Axxeleratus**
(mehr Bewegungspunkte),
- **Balsam**
(Heilspruch),
- **Exposami**
(zeigt Monster in der näheren Umgebung),
- **Blitz**
(Feind blenden/lähmen),
- **Fulminctus**
(stärkster Kampfzauber),
- **Adler, Wolf...**
(sich selbst in ein Tier verwandeln),
- **Armatrutz**
(Schutzschild),
- **Visibili**
(Unsichtbarkeit),
- **Flm Flam**
(erzeugt magische Fackel).

Ihre Magier sollten Sie insbesondere in der Schule des Kampfes oder der Beherrschung ausbilden. Auch ein paar Antimagie-





Typisch Elf! Erst blenden, dann dreinschlagen. Räuber und Piraten sorgen bei den Kämpfen für willkommene Abwechslung.

Sprüche sollten Ihre Recken bereits drauf haben. Hier die wichtigsten Magier-Zauber:

- **Antimagie-Sprüche**
(können zahlreiche Verletzungen aufheben),
- **Böser Blick**
(Feind kämpft auf Ihrer Seite),
- **Horriphobus**
(Feind zur Flucht überreden),
- **Geister austreiben**
- **Foramen**
(magische Schlösser knacken),
- **Motoricus**
(Gegenstände teleportieren),
- **Transversalis**
(Teleportation der Party),
- **Analus**
(magische Gegenstände erkennen),
- **Penetrizel**
(durch Wände schauen),
- **Blitz**
(Kampfzauber),
- **Eisenrost**
(Waffe des Feindes zerstören),
- **Fulminictus**
(stärkster Kampfzauber),
- **Ignifaxius**
(Feuerlanze),
- **Plumbumbarum**
(senkt die Attacke des Feindes),
- **Armaturutz**
(magischer Schutzschild),
- **Paralu**
(Versteinigung),
- **Salander**
(verwandelt Feind in Fliegenpilz),
- **Plarumpurum**
(magische Heilung von Giften).

Alle vorgenannten Sprüche werden Sie immer wieder brauchen. Zum Teil sind sie unbedingt notwendig, um manche Abenteuer bestehen zu können, zum Teil erleichtern sie Ihre Aufgaben enorm. Alle anderen Sprüche, wie etwa die aus dem Bereich Dänologie, können Sie natürlich nach Belieben fördern. Von den im Kampf einsetzbaren Sprüchen einmal abgesehen, die Sie jedesmal steigern sollten, reicht es meist völlig aus, eine Spruchstärke zwischen -5 und +5 zu erreichen. Sofern Ihr Magier ein „Neuling“ ist, sollten Sie baldmöglichst alle Stabzauber durchführen lassen.

Geld

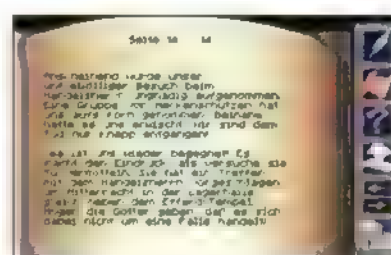
Normalerweise werden Sie keine großen Probleme haben, zu Geld zu kommen, da sich die Hinterlassenschaften hingemetzelter Feinde, die Inhalte von Truhen und Schränken sowie überschüssige oder nicht benötigte Kräuter immer gut verkaufen lassen. Als zusätzliche Einkommensquelle empfiehlt sich jedoch die Kunst der Unterhaltung: Fördern Sie einen oder zwei Helden in den Talenten Akrobatik und Musizieren. In Riva gibt es einen Instrumentenbauer (Storano Vardari, NO bei den Holberkern), mit dessen Erzeugnissen beträchtliche Steigerungen des Musiktalents erzielt werden.

Ausrüstung, Depots

Da sich das Abenteuer in und in der Nähe der Stadt abspielt, brauchen Sie keine Campingausrüstung (Schlafsäcke, Decken, Be-



Auch die Piraten versichern sich magischen Beistandes. Klar, daß man sich im Kampf immer bevorzugt um feindliche Magier kümmert.



Seit DSA1 immer wieder gerne gelesen: das Tagebuch der Party, in dem die aktuellen Ereignisse automatisch aufgezeichnet werden.



Kurz vor der Königin müssen Sie gegen Ihre Spiegelbilder antreten. Die gesamte Party steht sich quasi selbst gegenüber.

steck und dergl.), Wintermäntel und auch kein zweites Paar Stiefel. Wenn Sie nicht durch Alchemie eigene Tränke und Gifte herstellen wollen, können Sie auch alle Kräuter, die nicht zur Heilung der gängigen Krankheiten (Dumpfschädel, Schlachtfeldfieber, Tollwut) benötigt werden, verkaufen. Sollten Sie sich ungern von etwas trennen, können Sie auch Ihr privates Depot einrichten: Gleich der erste Raum des Friedhofs-Quests (links neben dem Einstieg) birgt einige Kisten, in denen Sie alles verstauen können, was Sie nicht unmittelbar

brauchen. Wenn Sie eine neue Party generieren, sollten Sie sich auf alle Fälle einen Dietrich und einen Schlüsselring besorgen. Ein Zunderkästchen tut hin und wieder gute Dienste, und auch ein Seil findet stets sinnvolle Verwendung. In der Gegend des Marktplatzes finden Sie eine sehr talentierte Bogenbauerin (Caya Sennscheid), deren teuerste Produkte ihr Geld wirklich wert sind. Die sonstige Ausrüstung können Sie in der Markthalle erwerben. Kräuter und Elixiere gibt es auch bei der Wahrsagerin links am Eingang des Holberker-Dorfes.



Eine der langweiligeren Sequenzen des Spiels: das Labyrinth der Königin. Der Durchbruch liegt, wie hier gezeigt, im NW, der Ausgang dann etwas weiter unten im Süden (rote Kreise in der Mini-Map).

Auf einen Blick:

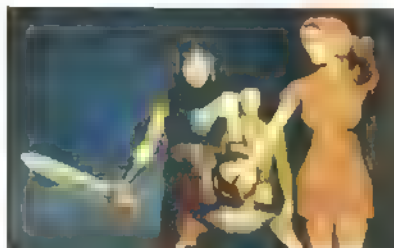
- Karte, Automap
- Storyverlauf
- Magische Waffen und Gegenstände
- Die Puzzles
- Boronsacker, Gruft
- Der Zauberlehrling Stipen
- Entscheidende Werte
- Die Binge

Karte, Automap

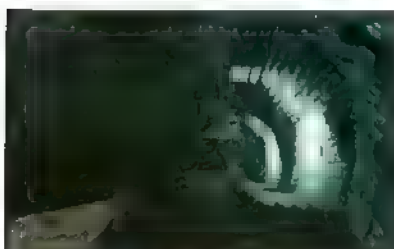
Die Automap ist zwar etwas schöner als die von DSA 2, erlaubt jedoch nicht mehr den „Quasi-Teleport“, der seinerzeit die Bewegungen in großen Städten enorm erleichterte. Allerdings befindet sich etwas nördlich vom Rathaus eine Kartenzeichnerin, die für 20 Dukaten eine Karte von Riva anbietet, in der bereits alle wichtigen Örtlichkeiten verzeichnet sind. Sehr empfehlenswert, da Sie auf diese Weise sehr viel Zeit sparen.

Story-Verlauf

Die Geschichte beginnt im Traviatempel. Dort erhalten Sie wichtige Tips zum weiteren Vorgehen. Bereits jetzt erschließen sich zwei Neben-Quests: Die Klärung der Vorgänge auf dem Friedhof (Boronsacker) und die Hilfeleistung für einen Magiernovizen. Sobald Sie die Brücke, die nach Norden führt, überqueren, werden Sie Zeuge einiger Vorgänge. Nun wird auch die dritte



Immer wieder lockern hübsch gemachte Rendersequenzen das Geschehen auf.



Seit einigen Jahren unverzichtbarer Bestandteil eines jeden Rollenspiels: die Kanäle, oder auf Englisch „sewers“, scheinen die Phantasie der Programmierer international zu beflügeln.

Nebenhandlung möglich: die Erforschung der Zwergenbinge. Den Novizen und die Binge finden Sie vor den Toren Rivas, der Friedhof liegt im Süden der Stadt. Ob Sie diese Nebenplots überhaupt, gleich oder etwas später erledigen, bleibt Ihnen überlassen. Sicher ist, daß Sie dadurch wertvolle Erfahrungspunkte gewinnen. Sobald Sie den Marktplatz betreten, sollten Sie nett mit einer Bettlerin namens Lea umgehen, denn nur durch sie kommen Sie zu weiteren Informationen. Unter anderem erzählt sie von einem gewissen Tarik, einem Informationshändler, den Sie in der Taverne Hafenmaid antreffen. Durch diesen erfahren Sie viel Wissenswertes und können anschließend die Kanäle etwas erforschen. Dort lernen Sie einige Mitglieder der Diebesgilde und auch eine seltsame Elfe mit dem schönen Namen Mandara kennen. Nach einigen Querelen und anschließender Verbrüderung mit den Gilden-Leuten retten Sie nach erneutem Betreten des Marktplatzes einen Holberker vor aufgebrachtten Bürgern, die ihn lynchen wollen. Dieser erweist sich als dankbar und beauftragt Sie mit einer Aufgabe, die Sie zu dem geheimnisvollen Magierturm (außerhalb der Stadt) führt. Nach der Bewältigung des Magierturms bekommen Sie von den Holberkern einen weiteren Tip, der Sie veranlaßt, ernsthafte Befragungen einzelner Bürger durchzuführen. Wenn Sie nun Tarik aufsuchen, arrangiert dieser ein Treffen, das jedoch nie stattfindet, weil Sie „geshanghait“ werden: Sie finden sich plötzlich auf einem Frachter wieder und werden gezwungen, sich dort als Schiffspersonal zu verdingen. Klar, daß



Die Stadt und die wichtigsten Örtlichkeiten: A = Marktplatz, B = Rathaus, C = Holberkerviertel, D = Startpunkt, E = Boronsacker (Friedhof), F = Taverne „Hafenmaid“ G = Festung, H = Tariks Haus.

Sie fliehen. Zurück in der Stadt geraten Sie unter Mordverdacht und tauchen vorsichtshalber in die Kanalisation ab, wo Sie der Gilde zunächst helfen, den dort sein Unwesen treibenden Elfen-vampir zu vernichten. Durch dessen Versteck können Sie nun unterirdisch die Festung der Stadt betreten, in der fünf Magier gefangengehalten werden, die womöglich wertvolle Verbündete sein könnten. Dies ist auch der Fall, womit die nächste Aufgabe auf Sie wartet: ein Abenteuer unter Wasser. Sie treffen auf den freundlichen Stamm der Necker, die es gelernt haben, im Wasser zu leben. Für deren Herrscher erledigen Sie eine Aufgabe und

können anschließend ein Schiffswrack betreten: die „Abendstern“. Aus dem Wrack muß ein wichtiges Artefakt geborgen werden. Nun geht es langsam aber sicher dem Finale entgegen: Mittels Magie werden Sie verkleinert und ohne jede Ausrüstung in den Bau der bösen Wurm-Königin geschickt, die Sie zu vernichten haben, um endlich wieder Frieden nach Aventurien zu bringen.

DIE PUZZLES

Abgesehen von den erwähnten Nebenschauplätzen entwickelt sich die Story von DSA 3 ziemlich linear. Meist müssen Sie nach der Bewältigung einer Aufgabe


MAGISCHE WAFFEN UND GEGENSTÄNDE

Die Beschleunigungstiefel und eine gute Rüstung finden Sie beim dritten Rätsel des Stipen. Ein magisches Schwert und eine weitere Rüstung erhalten Sie in der Binge im NW. Teleportieren Sie sich anschließend zurück, vermeiden Sie Verletzungen durch Giftgas. Ein gutes Zweihandschwert liegt in einem Teich im gleichen Level, nämlich im NO. Im Magierturm findet sich ein magischer Brotbeutel. Sie brauchen nun keinen Proviant mehr. Stipen gibt Ihnen einen netten Schild, wenn Sie ihm geholfen haben. Auf dem Schiff „Windsbraut“ finden Sie ein Delphin-Amulett, das die Schwimmfähigkeit des Trägers beträchtlich erhöht (erstes Unterdeck, Mitte links, Treppe hoch). Natürlich gibt es noch zahlreiche andere Utensilien, wie etwa Kraftgürtel, Medaillons, Ringe und dergleichen. Über diese stolpern Sie jedoch fast automatisch.



Petra verletzt die Königin.
Die beiden Kämpfer vorne richten zwar nicht viel aus, hindern die Königin jedoch, Magie anzuwenden. Ihre Magierfraktion in der hinteren Reihe erledigt die Hauptarbeit: Einige starke Ignifaxius der Magierin und einige Fulminictus der Elfen bereiten dem Spuk ein schnelles Ende.

nur ein wenig durch Riva laufen oder mit beteiligten Personen sprechen, um den nächsten Auftrag zu erhalten. Um sich mit den allgemeinen Abläufen vertraut zu machen, sollten Sie zunächst den Friedhof erforschen, der einer richtig zusammengestellten Party kaum Herausforderungen bietet. Schwierigere Spielteile werden nachfolgend beschrieben:

Boronsacker, Gruft

Der Einstieg in die Unterwelt befindet sich direkt gegenüber dem Friedhof-Eingang. An sich warten hier keine Puzzles, jedoch ist erwähnenswert: den Sarkophag, den Sie am Ende finden werden, können Sie nicht öffnen. Nach der Erforschung des Dungeons wartet im Haus des Totengräbers ein Bösewicht auf Sie.

Der Zauberlehrling Stipen

Stipen finden Sie außerhalb der Stadt vor der Akademie: Rätsel 1:

Zwei Trauerweiden in der Nähe des Südtors. Rätsel 2: Ein Turm im NW der Stadtmauer (mit dem Bild eines Drachens darauf). Rätsel 3: Ein Boronsrad und zwei Stiefel, die sich an einem Fels etwas nördlich der Akademie befinden. Stellen Sie hier einen Elf an die Spitze der Truppe, der die Sprüche „Blitz“ und „Band und Fessel“ gut beherrscht und überdies noch etwas Platz in seinem Inventar hat, bevor Sie versuchen, die Stiefel (sehr nützlich!) zu bergen. Rätsel 4: Ein etwas ramponierter Steg im Süden, am Flußufer. Jedesmal wenn Sie einen Ort gefunden haben, lassen Sie Stipen in sein Horn stoßen. Das nächste Rätsel erscheint dann auf einer der Schriftrollen, die er mit sich führt. Nun offenbart die andere Schriftrolle den letzten Ort: ein Holzstoß vor einem Schuppen in der Nähe der Akademie. Ob Sie Stipen anschließend alle Gegenstände abnehmen, ist irrelevant. Also grei-



ENTSCHEIDENDE WERTE

Besonders zu fördernde Kampf-Talente:

- Kämpfer 1 → Schwerter, Zweihänder
- Kämpfer 2 → Schwerter, Hieb Waffen
- Zwerg → Äxte, Hieb Waffen
- Elfen → Stich- oder Hieb-, Wurf- und Schuß Waffen, Speere
- Magierin → Speere (wg. Zauberstab), Stich Waffen, Wurf Waffen

Spezial-Talente:

- Zwerg → Feilschen, Gassenwissen, Schlösser, Gefahrensinn, Sinnesschärfe
- Elfen → Heilen (Gift, Krankheit, Wunden), alle Natur-Talente, Magiekunde, Gefahrensinn, Sinnesschärfe
- Magier → Lesen, Schreiben, alte u. neue Sprachen, Magiekunde, Alchemie

Talente, über die jeder Held verfügen sollte:

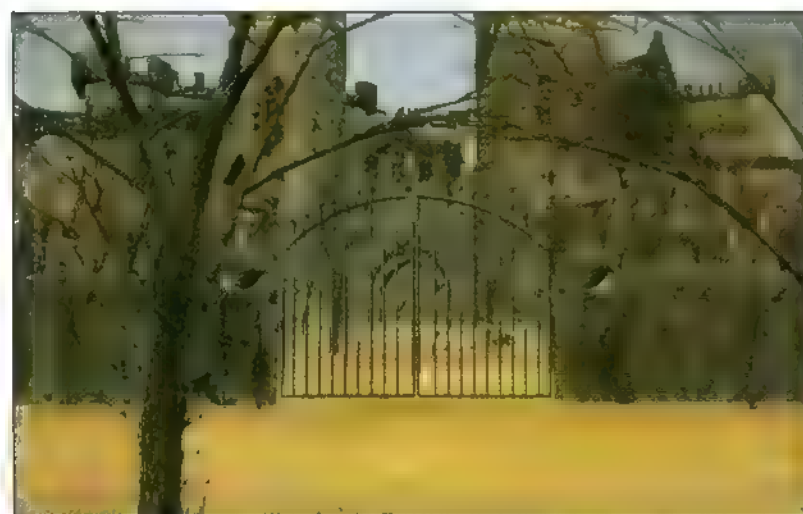
Die zahlreichen Steigerungsversuche, die Sie bei jedem Anstieg der Stufen erhalten, ermöglichen natürlich auch die Entwicklung sekundärer Talente. Hier die wichtigsten: Klettern, Schwimmen, Schleichen, Verstecken, Selbst- und Körperbeherrschung, Lesen, Schreiben, Kriegskunst (wichtig für computergesteuerte Kämpfe), Sprachen, Heilen, Wildnisleben. Nicht jeder Ihrer Helden muß alle Talente beherrschen, vielmehr müssen Sie versuchen, bereits angeborene Charaktereigenschaften entsprechend auszubauen. So sollte es klar sein, daß eine Elfe sich leichter tut beim Erlernen des Wildnislebens als etwa ein Krieger, der dafür ausgezeichnete Voraussetzungen für die Kriegskunst mitbringt.

fen Sie ruhig zu, sonst bekommen Sie nur einen magischen Schild.

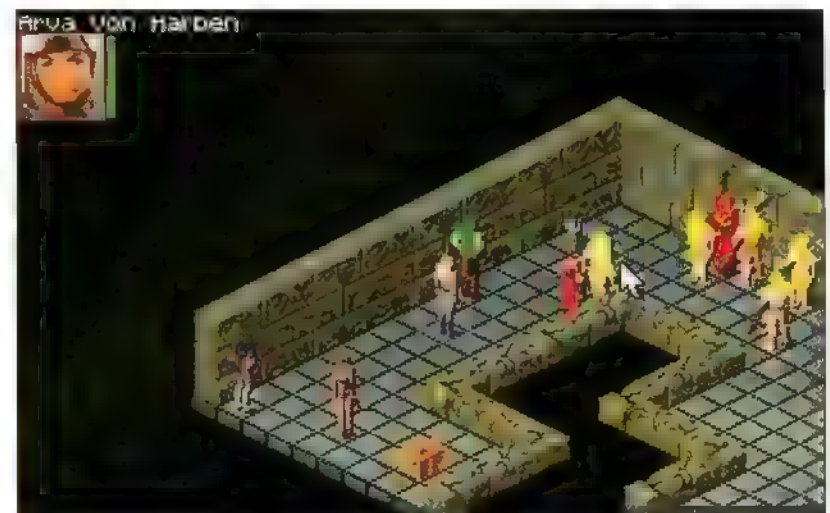
Die Binge

Hier müssen Sie bereits mit stärkeren Ork-Angriffen rechnen. Durchstöbern Sie jeden Raum sorgfältig. In der zweiten Ebene (Zugang durch den verschütteten Gang) finden Sie einen Metallstift, der aus der Wand ragt. Völlig unwichtig. Dafür können Sie in einem mit Wasser überfluteten Raum ein Zauberschwert finden.

Sobald Sie vor dem Zugang zur dritten Ebene stehen, beantworten Sie die erste, zweite und letzte Frage mit „nein“, die anderen mit „ja“. Die Buchstaben an der Wand kann nur der Magier entziffern, sofern er in alten Sprachen bewandert ist. Zusammen ergeben sie „Vergebung“. Dieses Wort teilen Sie dem komischen Gesicht hinter der mittleren Tür im Süden mit. Nun gehen Sie den Gang wieder etwas zurück: Dort finden Sie jetzt einen Schalter, der eine Tür



Nicht etwa der Eingang zu einem beschaulichen Vorgarten, sondern der Beginn des Spiels. Hinter diesem Zaun liegt der Friedhof.

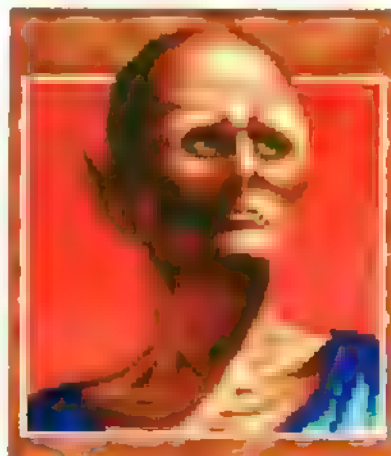


Das ansonsten nette Völkchen der Necker hat nur ein Problem: immer wenn sie Alkoholisches trinken, rasten sie aus!

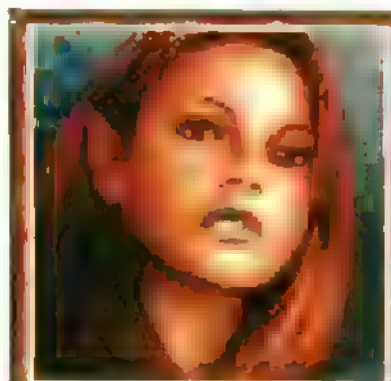

Auf einen Blick

- Die Kanäle
- Der Auftrag der Gilde
- Der Magierturm
- Die Geschichte
- Die Windsbraut

zum Endgegner dieses Dungeons öffnet. Hier helfen Ihnen nur Kampfzauber weiter. Die Aufgabe gilt als gelöst, wenn Sie das Buch, um das es geht, finden und verbrennen oder mit „destructio“ vernichten. Da das Büchlein aber sehr wertvoll ist (5.000 Dukaten), können Sie es auch mit



Zunächst sieht sie ja recht erbarmungswürdig aus,....



...zeigt jedoch bald ihr wahres und recht hübsches Gesicht: Mandara, die Elfenvampirin,...



...die jedoch hin und wieder auch diese, weniger attraktive Form der Erscheinung bevorzugt.

einem Trick aus dem Raum stehen. Schicken Sie einfach einen Magier in den Raum, der sich dann das Buch greift und sich elegant aus dem Gefahrenbereich teleportiert.

Die Kanäle

Sie werden bald ein Monster bei seiner Mahlzeit überraschen. Verlassen Sie nun die Kanäle. Durchstreifen Sie die Stadt, bis Sie vom Mord an einer gewissen Ariane Windlocke hören. Steigen Sie nun wieder hinunter und folgen dem Rat Ihrer Party (Stelle mit Monster aufsuchen; auf Automap verzeichnet). Treffen Sie nun Mandara, und der Rest geht von selbst.

Der Auftrag der Gilde

Bei dem Beobachtungsauftrag sollten Sie die Party teilen und einen Helden mit gutem „Schleichen“-Talent beauftragen. Der zu findende Pirat wohnt im äußersten Südwesten der Stadt.

Der Magierturm

Decken Sie sich vor dem Aufbruch reichlich mit Wieselkräutern und Zaubersäften ein. Der Holberker wartet am Anlegesteg auf Sie, in das Gebäude gelangen Sie nur durch den links vom Haupteingang gelegenen Stall. Nachdem Sie das Nebengebäude betreten haben, sollten Sie die Tiere befreien. Die linke Hecke ist zum Teil Illusion und verbirgt den Durchgang zur eigentlichen Tür des Turmes. Diese wird durch zwei Dietriche oder zwei „Foramen“-Sprüche oder durch einen Dietrich und einen „Foramen“ geöffnet (empfohlen). In der zweiten Etage stoßen Sie auf Skelett-Krieger mit Diamant-
augen. Sie brauchen jeweils zwei

DIE GESCHICHTE

ACHTUNG!

Wenn Sie sich die Spannung erhalten wollen, sollten Sie diesen Kasten vielleicht nicht lesen, da hier das Geschehen aus Schatten über Riva kurz zusammengefaßt wird. Neugierigen wollten wir diese Informationen jedoch nicht vorenthalten:

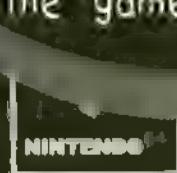
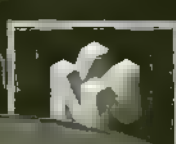
Sie befinden sich mit Ihrer neuen Party in Riva, einer bedeutenden Hafenstadt. Gerüchte besagen, daß eine Mischrasse aus Orks und Elfen, die sogenannten Holberker, dafür verantwortlich sind, daß das gesamte Nordland von den Orks bedroht wird. Recht bald stellt sich jedoch heraus, daß dies überhaupt nicht stimmt. Im Gegenteil: Die Holberker sind zwar ein etwas einfältiges, jedoch sehr liebenswertes Völkchen, das überdies durch seinen Handel mit den Orks sehr zum Wohlstand Rivas beitrug. Nach vielen Abenteuern klärt sich die Lage allmählich: Vor langer Zeit erschuf ein Schwarzmagier namens Borbarad Würmer, die sich in menschlichen Körpern einnisten sollten, um die Kontrolle über Körper und Geist des jeweiligen Opfers zu übernehmen, welches somit zum willfähigen Sklaven Borbarads wurde. Borbarad wurde zwar besiegt und seine Geschöpfe wurden weitgehend vernichtet, jedoch konnten Diener des Magiers einige dieser Würmer verstecken. Durch widrige Umstände gelangte einer davon Jahrhunderte später nach Riva und befahl den Amtsrichter Bosper Jarnug. Nun entstand im Körper des Opfers ein zweiter, weiblicher Wurm: die Königin. Mit Hilfe ihrer ersten Brut baute diese unter dem Hause des Richters einen Insektenstaat auf und schickte in der kommenden Zeit zahllose Würmer aus, um die Menschen Rivas zu befehlen. Es stellte sich heraus, daß viele Menschen der Übernahme durch die Parasiten standhielten, weshalb sich die Königin entschloß, über einen Händler namens Gorm Doldrecht und dessen Kontaktleuten bei den Holberkern einige mit Würmern verseuchte Geschenke zu den benachbarten Ork-Häuptlingen bringen zu lassen. Es zeigte sich schnell, daß die Orks die idealen Instrumente für die Königin darstellten, da ihr Wille wesentlich leichter zu brechen war, als der der Menschen. Nun nahm das Unheil seinen Lauf: Mit ihren telepathischen Kräften lenkte die Königin die traditionell zerstrittenen Orks, die sich nun plötzlich vereinigten und, entgegen ihrer mangelnden Begabung, zu koordinierten strategischen Handlungen fähig waren. Mit Hilfe der Orks wollte die Königin nun ihr eigentliches Ziel verfolgen: die Unterjochung der Menschen. Die Ork-Kriege begannen!

rote, blaue, grüne und gelbe. Die Tür im SO öffnen Sie mit einem roten und einem gelben Diamanten, die in der Mitte mit einem blauen und einem grünen und die letzte im NO mit einem roten und einem blauen. Hinter den Türen sind Hundemensch-Statuen, die jeweils ein Wort sagen. Zusammen ergibt sich der Satz „Blut wäscht, Feuer reinigt“. Diesen Satz sagen Sie der letzten Statue, die nach „der ganzen Wahrheit“ fragt. Zerstören Sie die Statuen alle (wenn möglich, mit dem Zauber „Verwandlung“; gibt mehr Punkte). Sobald Sie vor einem großen Bild stehen, beantworten Sie die Frage mit „Borbarad“. Nehmen Sie in den angrenzenden Räumen auf jeden Fall den „Achtkantibus“ mit. Die Bücher in der Bibliothek sollten verbrannt werden. Die Türen im

letzten Level werden alle mit dem Wort „Feuer“ geöffnet. Ob Sie einen Stein des großen Puzzles beim Endkampf richtig verschoben haben, erkennen Sie, wenn sich sein Hintergrund dunkel verfärbt.

Die Windsbraut

Speichern Sie immer rechtzeitig ab, da Sie sonst leicht zum Opfer hungriger Haie werden. Das kleine Männchen erwartet die Antworten Nase, Schwamm und Klabautermann. Schneiden Sie die Seile im Ruderraum durch. Die Kisten im Raum des Magiers öffnen Sie mit einer vierblättrigen Einbeere und einem starken „Foramen“. Verlassen Sie das Schiff durch ein Fenster im Raum des Kapitäns oder steigen Sie nach oben und stehlen Sie sich auf das Beiboot. Vorsicht: Deponieren Sie vor diesem Quest



0221 - 240 88 00

PC Hardware

Matrix Mystique 2MB	349
Miro Media 3D 2MB (TVout)	349
Mini Sound Pop 16 PinP	88
Soundblaster 16 PinP	169
Soundblaster 32 PinP	199
Soundblaster AWE32 PinP	329
3D-Prozessor-Extern	129
Logitech Wingman Light	69
Logitech Wingman Extreme	99
Logitech Wingman Work	119
MSO Sidewinder Gamepad	69
MSO Sidewinder Joystick	99
Gravis Gamepad Pro	59
Gravis Firebird II	139
3M Formula T2	222
GH Flightstick Pro	129
GH Virtual Pilot Pro	189
Alfa Twin	39

Finanzierung

Wir finanzieren Softwarepakete ab einem Bestellwert von DM 500 über eine Laufzeit von 12 oder 24 Monaten. Anruf genügt!!!

PC Software

ACE - VENTURA	77
Affaire	88
Area 51	77
AH 64D Longbow	88
Alien Trilogy	77
AMOK	77
ANGST - Rache & Revanche	55
Apophysis Rush	77
Bedlam	77
Beltuse	66
Bundesliga Manager 97	77
C & C - Alarmstufe Rot	88
Comanche 3.0	77
Creatures	66
Crusader - No Regret	77
Cyber Gladiators	88
DSA II - Schatten über Riva	44
Daytona USA	77
Destruction Derby II	77
Diablo	88
Down In the Dump	77
Dungeon Keeper	88
Die Siedler 2	77
Die Siedler - Mission Die	33
Discworld 2	88
FIFA Soccer 97	77
Flight Simulator 6.0	99
Flying Corps	88
Formel 1	77

PC Software

Formula 1 Grand Prix II	99
Grand Prix Manager II	88
Haven N.I.C.E. Day	77
Heroes of Might & Magic II	99
HUGO II	69,90
Hunter - Hunted	88
Indycar Racing	29,90
International Moto	77
Jedi Knight	88
KIND	77
Kyrandia 3 (White Label)	22
Lecture Suit-Larry	77
Lighthouse	88
Lords of Realm II	88
Madden NFL '97	88
Magic The Gathering	88
M.A.X.	69,90
Meridian	88
MDK	88
Mechwarrior II - Mercenaries	88
Monster Truck Madness	77
Nascar Racing 2	99
NBA Full Court Press	99
NBA Life 97	77
Need for Speed 2	99
NHL Hockey 97	88
Nemesis: The Wozzity Adventure	88
Net Zone	88
Pandora's Ale	77

PC Software

Panzer Dragoon	77
Phantasmagoria II	88
Pinball 95	39,90
POWER F1	99
Rally Racing 97	88
RAMA - Rendezvous im Weltraum	77
Realm of the Haunting	88
Ridge Racer	66
Risiko	77
Privateer 2 - The Darkening	77
Schleichfahrt	77
SEGA Rally	77
SIM CITY 2000 (Trybird)	99
SIM CITY CLASSIC - (White Label)	22
SIM Copter	88
Star General	99
Terminator Sky Net	49,90
The Crow - City of Angels	99
The Darkening	77
The Neverhood Chronicles	88
TIMELAPSE	99
Tunnel B1	77
Tomb Raider	77
Virtual Cop	77
WarCraft II	88
Wing Commander IV	99
Wipe Out 2097	77



DIE ERSTE NETZWERKPARTY IN DEUTSCHLAND - NETWORK -

AM 2. MÄRZ STARTET DIE ERSTE NETWORK-SESSION IN KÖLN. HÄNGT EUREN PC BEI UNS INS NETZ UND STELLT EUCH DER MAXIMALEN HERAUSFORDERUNG BEI C&C2, WC2 ODER ... DER CHAMP ERHÄLT EINEN "FREE CHECK IN" UND KANN IN DER NÄCHSTEN SESSION SEINEN TITEL AUF DER GROSSEBILDLEINWAND VERTEIDIGEN. NATÜRLICH GIBT ES AUCH INFOS ZU DEN NEUESTEN PC- UND KONSOLENSPIELEN SOWIE Q&A'S MIT SPIELENTWICKLERN. DABEI SEIN LOHNT SICH IN JEDEM FALL, OB DU SPIELEN WILLST ODER NICHT. WILLST DU MEHR ÜBER NETWORK WISSEN, RUF, FAX ODER SURF UNS AN... ODER KOMM DIREKT ZU ACME THE GAME COMPANY...



Zulpicher Str. 17
D - 50674 Köln
Tel.: 0221-240 88 00
Fax: 0221-240 88 81

Internet:
<http://www.acme.netcologne.de>

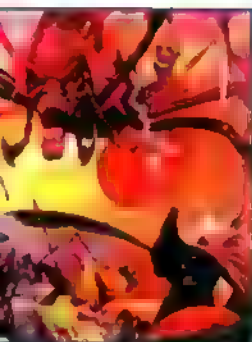
Mo-Fr: 11.00-20.00 Uhr
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Bei uns im Laden...

- Softwarepräsentation
- auf 3 Großbild-Leinwänden
- mit GlasTron-3D-Visier
- auf Demo-Displays
- Internet-Terminals

Infos & Preislisten auch per FaxPolling (Fax holen). Habt Ihr ein Faxgerät mit Pollingfunktion, einfach unsere Faxnummer wählen - wenn sich unser Computer meldet, Starttaste drücken!

Alle Spiele werden in einer Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 3,90 Versandkosten versandt. Ab einem Bestellwert von DM 300,- (ohne Hardware) erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 26,- berechnet. Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen! Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt.


Auf einen Blick:

- Mehr Tips
- Der Elfenbeinvampir
- Die Feste
- Hafenbecken, unter Wasser
- Tips für Großkämpfe
- Der Bau der Königin


MEHR TIPS

Eine Komplettlösung und ausführliche Tips zu allen wichtigen Spielinhalten gibt's wie gewohnt auch von Attic/Fan pro selbst. Zum Preis von DM 25,- sollte das Büchlein, dem auch eine CD beiliegt, mittlerweile im gut sortierten Fachhandel erhältlich sein.



Einer der wesentlichen Fortschritte dieses Spiels: das neue System, Gegenstände im Inventory bewegen zu können.



Auch der Charakterbildschirm wurde etwas übersichtlicher gestaltet, auch wenn hier die Gegenstandsverteilung noch deutlich umständlicher ausfällt.



Der Informant Tarik ist einer der wichtigsten NSCs im Spiel, da Sie nur durch ihn Anschluß an die „Gilde“ erhalten. Außerdem kennt er fast alle und jeden in Riva.

einen Teil Ihrer Ausrüstung in Riva, da Sie sonst einiges wegwerfen müssen, um sich vor dem Ertrinken zu retten.

Der Elfenvampir

Sobald Sie das Versteck des Vampirs genügend durchsucht haben, werden Sie einen kleinen Schlüssel, eine Mondlaterne, einen silbernen Ring und einen silbernen Armreif sowie mehrere Pillen gegen Hypnose gefunden haben. Statten Sie nun Ihren ersten Helden mit all diesen Dingen aus. Eine Pille muß er schlucken. Schicken Sie ihn durch einen Spiegel. Mit dem Schlüssel öffnet er eine Kiste, findet einen Kristall und fügt diesen der Laterne hinzu. Der Rest erledigt sich von selbst.

Die Feste

Der kleine Wasserdrache vor dem unterirdischen Eingang verdient eher Ihr Mitleid, bekommt aber ein paar Fulminictus oder Ignifaxius serviert. Betreten Sie die Feste nach 20 Uhr und verlassen Sie sie vor 8 Uhr. Sobald Sie die Folterkammer entdeckt haben, klettern Sie dort auf die Empore. Verfolgen Sie das Schauspiel und befreien anschließend den Magier. Der Amulettschlüssel befindet sich bei einem Offizier im zweiten Raum, erster Gang links, vom Ausgangsort aus betrachtet. Gleich daneben finden Sie den Raum des Kochs, dessen Bett Sie untersuchen müssen (Frauenkleider). Der Koch ist in der Küche und verrät Ihnen den Rest, den Sie wissen müssen.

Hafenbecken, unter Wasser

Nachdem Sie Ihre Aufgaben vom Necker-König erhalten haben, suchen Sie nach größeren Ruinen in der Nähe des Wracks. Bald werden Sie beobachten, wie einer der Abtrünnigen im Hause des Fischhändlers verschwindet. Gehen Sie ihm nach und suchen dort nach einer Bodenluke. Im letzten Keller müssen Sie alle Weinflaschen zerstören, bevor Sie zum König zurückkehren. Die Tür im Wrack erreichen Sie, wenn Sie die Bleischuhe wegwerfen und nicht nur im Inventar ablegen. Mit dem Leuchstab öffnen Sie die Türen, bis Sie zu einem Raum mit Wasserelementen gelangen. Diese entstehen immer wieder neu, bis sich einer Ihrer Recken im Alleingang zur Kiste durchgeschlagen hat. Wenn alles erledigt ist, werfen Sie die Schuhe


TIPS FÜR GROSSKÄMPFE

Speichern Sie auf jeden Fall oft und vor allem dann ab, wenn der Endgegner eines Dungeons bevorsteht. Den Feuertämonen in der Binge besiegen Sie am ehesten, wenn er durch zwei gut gepanzerte Helden in den Nahkampf mit magischen Waffen verwickelt wird. Somit zaubert er nicht und kann relativ schnell erledigt werden. Gegen die meisten Zauber ist er immun. Beschränken Sie sich deshalb auf „Fulminictus“ und „Ignifaxius“. Der Drachen vor der Festung kann nur durch Fernwaffen und die Kampfzaubersprüche Fulminictus und Ignifaxius erledigt werden. Allerdings wirkt bei ihm der Zauber „Blitz“ (Fulmen te ceda); setzen Sie diesen Spruch alle drei Runden ein - Ihre Helden werden es Ihnen danken. Die Königin schließlich ist ebenfalls gegen fast alle Zauber immun; auch hier hilft nur der massive Einsatz von Ignifaxius und Fulminictus. Trotzdem sollten die beiden stärksten Helden in den Nahkampf gehen, da dies die Kreatur vom Zaubern abhält. Die Feste ist besonders wegen des Zeitlimits ein harter Brocken. Wenn Sie bis 08:00 Uhr morgens nicht fertig sind, ist alles vorbei. Vermeiden Sie deshalb überflüssige Kämpfe und verwenden Sie zur Überwindung längerer Strecken den Spruch „Transversalis“. Beim Kampf gegen die Wasserelemente im Schiffswrack sollte ein starker Held durch „Axxeleratus“ beschleunigt werden und sich zum Zentrum vorkämpfen. Alle anderen müssen den schwachen Necker beschützen, da dessen Tod auch das Mißlingen der Aufgabe bedeuten würde.



Das Mosaik im Turm des Magiers: Wenn Sie ein Teil verschieben und sich der Hintergrund verdunkelt, befindet es sich an der richtigen Stelle. Keine Panik, wenn Sie es nicht sofort schaffen: der Gestaltwandler ist kein gefährlicher Gegner, und richtig platzierte Teile bleiben jeweils erhalten.

erneut weg, und schon tauchen sie auf.

Der Bau der Königin

Vorsicht: Sie sind zunächst unbewaffnet und sollten sehr langsam vorgehen. Nehmen Sie alles mit, was Sie finden können, und vermeiden Sie Kämpfe. Finden Sie das Borbarad-Ei bei einem erschlagenen Wurm und geben es dem führenden Helden in die linke Hand. Eine Flöte erhalten Sie, wenn Sie einen Pflanzenstiel zunächst mit einem Stachel (=Blasrohr) und dann mit einer Käferkrallen bearbeiten. Bei der Teleportfalle im „Raum der Millionen Illusionen“ müssen Sie jeweils „unmoralisch“ antworten, also ge-

nau das Gegenteil von dem sagen, was eigentlich richtig erscheint. Im anschließenden Labyrinth halten Sie sich zunächst nordwestlich und gehen dann nach Süden. Sie stehen anschließend vor einer Tür, die nur mit der Flöte zu öffnen ist. Am Ende des Ganges (nach dem Kampf mit dem roten Wurm) verwenden Sie die Flöte nochmals. Nach der Rutschpartie gehen Sie SOFORT geradeaus weiter. Berühren Sie nicht die Wände, da der Kampf mit den Spiegelbildern Ihrer Party nur sehr schwer zu überstehen ist. Benutzen Sie das Amulett der Magier erst, wenn die Filmsequenz, die das Hinscheiden der Königin zeigt, beendet ist.

Uwe Symanek

LANG LEBE DER KÖNIG?

Nach jahrelangem Frieden unter der gütigen Herrschaft des Lord Ironfist wird das Land Enroth wieder in Wirren und Unruhe gestürzt. Ironfists Leblingssöhne, der eine gut, der andere böse, wetteifern um den herrlichen Thron, und Du mußt ihnen befehlen, für welche Seite Du dich im bevorstehenden Krieg stark machst.

Wirst Du Dich auf die Seite des Königs stellen und die Heere des Lichtes befehligen?

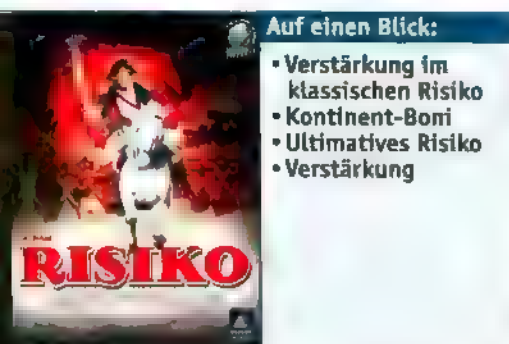


Die Entscheidung liegt bei Dir. Es ist eine ungeheure Herausforderung und auf den, der scheitert, wartet der Tod.

Bei Heroes of Might and Magic II gibt es noch mehr zu entdecken: doppelte Möglichkeiten, neue und alte Helden, neue Fähigkeiten, neue Länder, neue Städte und neue Abenteuer. Alles das, was Du in Heroes of Might and Magic II finden wirst, ist nur der Anfang.

HEROES II of Might and Magic





RISIKO

Das klassische Risiko wurde originalgetreu von der Brettspiel-Fassung übernommen und dürfte regeltechnisch jedem Spiele-Interessierten mehr oder weniger geläufig sein. Ein Spielzug wird dabei in vier Phasen unterteilt, die folgendermaßen aufgebaut sind. Zuerst erhalten alle Spieler Truppenverstärkungen nach bestimmten Kriterien und verteilen diese abhängig von ihrer Strategie. Dann werden der Reihe nach von jedem Spieler entsprechende Angriffe gestartet. Jeder Spieler darf anschließend noch einen strategischen freien Zug durchführen, d. h. er kann einmalig Truppen zwischen benachbarten eigenen Ländern verschieben. Eine gewonnene Schlacht bringt dem Glücklichen dann schließlich eine Risiko-Gebietskarte ein.

Verstärkungen im klassischen Risiko

Die Anzahl an Verstärkungsbataillonen hängt von der Größe des Spielerreiches, eventuell besetzten Kontinenten und eingereichten Gebietskartensätzen ab. Grundsätzlich erhält jeder Spieler unabhängig von der Zahl der besetzten Länder mindestens drei Armeen. Für je drei besetzte Gebiete be-



Für Strategie-Fans der alten Garde hielt der Spiele-publisher Hasbro mit der PC-Version von Risiko ein besonderes Weihnachtsgeschenk parat. Im folgenden erfahren Sie alles über das klassische und erweiterte Risiko und die im Spiel integrierten historischen Szenarien.

kommen Sie jede Runde eine Verstärkungsarmee, wobei der Computer bei der Berechnung abrundet. Der kompletten Besetzung von Kontinenten oder Ländern kommt durch das Erhalten von entsprechenden Boni besondere Bedeu-

tung zu (siehe Extrakasten). Durch das Sammeln und strategisch günstige Einlösen von Gebietskarten stehen Ihnen weitere Verstärkungen der Armee zur Verfügung. Je nach gewählter Zusammenstellung entsprechen die eingelösten Karten einem festen oder ansteigenden Armeenwert. Im ersten Fall bringt die Infanterie vier Einheiten, die Kavallerie sechs Einheiten

und die Artillerie acht Einheiten - gemischte Karten sorgen für zehn Verstärkungsbataillone. Die Option „Ansteigender Kartenwert“ bringt beim ersten Einlösen vier, beim zweiten sechs, beim dritten acht, beim vierten zehn, beim fünften zwölf und beim sechsten fünfzehn Einheiten - danach bekommt der einlösende Spieler immer fünf Einheiten mehr als der Vorgänger.



KONTINENT-BONI

Kontinent-Boni (klassisches Risiko)

Kontinent	Anzahl Gebiete	Bonus
Afrika	6	3
Asien	12	7
Australasien	4	2
Europa	7	5
Nordamerika	9	5
Südamerika	4	2



Zum Abschluß eines jeden Zuges steht der Austausch von Kriegsgefangenen an. In der Regel eine gute Gelegenheit zur Verstärkung.

Wichtig ist, daß Sie für jede Gebietskarte, die Sie einlösen und deren Gebiet Sie auch selbst besetzt halten, zwei zusätzliche Armeen bekommen.

Ultimatives Risiko

Ein Spielzug besteht aus den folgenden Elementen: Zufallsereignisse - Bündnisphase - Verstärkungen platzieren - Angriffe - strategische freie Züge - Risiko-Gebietskarten ja/nein - Gefangenenaustausch - Naturkatastrophen - Rebellenangriffe. Die Zufallsereignisse umfassen das Bestimmen der Spielerreihenfolge für die kommende Runde, die Zahl der Rebellenbataillone in den einzelnen Gebieten und die Verlagerung der Sturmfluten, welche den Truppentransport über Seeverbindungen unmöglich machen können. Anschließend haben Sie die Möglichkeit, Bündnisse mit den einzelnen Gegnern zu schließen. Diese Bündnisse haben den Charakter eines Nichtangriffspaktes zwischen zwei Parteien, eine Laufzeit von 1-3 Runden und sind bindend.

Verstärkungen

Neben der Größe des Spielerreiches und eventuellen Kontinent- bzw. Länderboni (siehe entsprechende Extrakästen) gibt es auch Superstaat-Boni, die je nach Karte unterschiedlich ausfallen. Außerdem erhalten Sie für zehn verbundene Gebiete jeweils drei Bataillone. Weitere Verstärkungen bringen in der letzten Runde gefangene Rebellen-Armeen und ein Gefange-

nen austausch mit den Computergegnern. Die durch das Einlösen von Gebietskarten ausgehobenen Truppen werden im Anschluß an die reguläre Verteilung in ihren Bestimmungsorten stationiert. Wie beim klassischen Risiko gibt es die Optionen fester und ansteigender Kartenwert. Beim festen Kartenwert bekommt der Spieler grundsätzlich zwölf Armeen pro Kartensatz plus einen Bonus für bestimmte Kartenkombinationen. Gemischte Sätze bringen dabei keine weiteren Einheiten, Infanteriesätze drei, Kavalleriesätze sechs und Artilleriesätze neun Zusatzbataillone - drei Joker bedeuten elf Zusatzarmeen und einen General oder ein Fort. Bei dieser Option spielt die Zusammensetzung der Kartensätze also eine wesentliche Rolle für die Verstärkungsstrategie des Spielers. Beim ansteigenden Kartenwert dürfen nur gleichartige und keine gemischten Sätze eingetauscht werden. Der erste Satz bringt fünf Einheiten und die weiteren sieben, neun, elf, fünfzehn, neunzehn und fünfundzwanzig Bataillone (anschließend immer +5 Einheiten). Mit den Verstärkungen können Sie dabei entweder neue „normale“ Einheiten auf der Landkarte platzieren oder sich ein Fort bzw. einen General leisten - für drei Bataillone setzt es jeweils eine neue Festung oder einen neuen General. Außerdem werden angeschlagene Festungen oder die Hauptstadt durch den Einsatz eines Bataillons um drei Trefferpunkte aufgemöbelt.



BONUSARMEEN

Sehr nützlich! Alle Kontinent- und Länderboni können Sie mit dieser Tabelle auf einen Blick einsehen. Richten Sie Ihre Spielstrategie danach aus.

KONTINENT- UND LÄNDER-BONI (ULTIMATIVES RISIKO)

Kontinent	Bonus	Kontinent	Bonus
Afrika	10	Mittlerer Osten	12
Asien	10	Nordamerika	8
Australasien	7	Südamerika	8
Europa	10		

Anmerkung: zu jedem Kontinent gehören jeweils 10 Länder.

LÄNDERBONI ASIEN (KLASSISCHES + ULTIMATIVES RISIKO)

Land	Anzahl	Gebiete	Land	Anzahl	Gebiete
Afghanistan	9	6	Malaysia	6	3
Borneo	8	5	Mongolei	6	3
Burma	6	4	Nordindien	16	12
China	23	17	Philippinen	5	3
Indochina	9	6	Südindien	10	8
Indonesien	5	3	Sumatra	9	6
Japan	5	3	Tibet	8	6
Korea	3	2	Turkestan	15	12

LÄNDERBONI EUROPA (KLASSISCHES + ULTIMATIVES RISIKO)

Land	Anzahl	Gebiete	Land	Anzahl	Gebiete
Ägypten	12	9	Norditalien	6	6
Anatolien	12	10	Österreich	16	13
Balkanstaaten	12	10	Portugal	4	3
Baltikum	4	3	Preußen	10	12
Deutschland	8	8	Rußland	18	14
Frankreich	16	12	Schwarzmeerst.	4	3
Großbritannien	12	10	Skandinavien	9	6
Nordafrika	10	6	Spanien	17	10
Süditalien	6	6	Westeurop. Tiefl.	4	3

LÄNDERBONI AMERIKA (KLASSISCHES + ULTIMATIVES RISIKO)

Land	Anzahl	Gebiete	Land	Anzahl	Gebiete
Great Plains	20	10	Nordmexiko	6	3
Guayana	3	2	Nordwest-Territ.	12	6
Karibik	16	8	Oberes Kanada	10	5
Louisiana	10	5	Ohio	7	4
Mittelamerika	10	5	Südamerika	13	6
N. Ver. Staaten	10	5	S. Ver. Staaten	11	6
Südmexiko	15	6	Unteres Kanada	16	8

EUROPAKARTE: SUPERSTAAT-BONI

Land 1	Land 2	Land 3	Bonus
Belgien	Rußland	zwei Armeen	+5
Frankreich	Deutschland	zwei Armeen	+5
Nordafrika	Frankreich	Nordafrika	+5
Spanien	Frankreich	Spanien	+5
Italien	Frankreich	Italien	+5

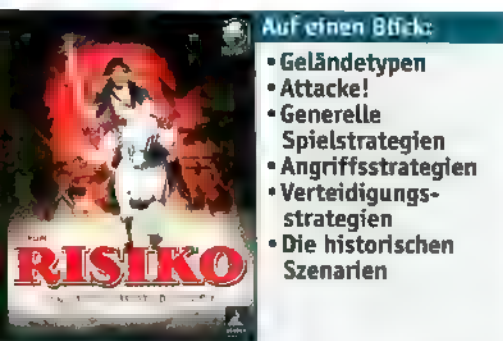
AMERIKAKARTE: SUPERSTAAT-BONI

Land 1	Land 2	Land 3	Bonus
Guayana	Südmexiko	Mittelamerika	+5
Südmexiko	Mittelamerika	Südmexiko	+5
Louisiana	Ohio	Südliche Vereinigte Staaten	+5
Südliche Vereinigte Staaten	Nördliche Vereinigte Staaten	Südliche Vereinigte Staaten	+5
Nordwest-Territorium	Oberes Kanada	Nordwest-Territorium	+5
Unteres Kanada	Unteres Kanada	Unteres Kanada	+5

ASIENKARTE: SUPERSTAAT-BONI

Land 1	Land 2	Land 3	Land 4	Bonus
Japan	China	Japan	Japan	+5
China	Mongolei	China	China	+5
Indien	Mongolei	Tibet	Indien	+5
Burma	Indien	Indien	Indien	+5
Sumatra	Indien	Indien	Indien	+5
Indonesien	Indien	Indien	Indien	+5
Malaysia	Indien	Indien	Indien	+5
Philippinen	Indien	Indien	Indien	+5
Indonesien	Indien	Indien	Indien	+5
Indonesien	Indien	Indien	Indien	+5

Die Superstaaten finden Sie nur im ultimativen Risiko. Die Boni lohnen sich sehr, so daß Sie Staatenbünde anstreben sollten.



Attacke!

Entgegen den Ausführungen im Handbuch stehen die verschiedenen Angriffsarten nicht in der erwähnten Form zur Verfügung. Beim klassischen Risiko können Sie zwischen klassischen und ultimativen Würfeln wählen, wobei letztere Option den Umfang der Kampfhandlungen bei großen Armeen wesentlich reduziert. Beim ultimativen Risiko gibt es aber in der Verkaufsversion keine Möglichkeit, die Angriffsart zu bestimmen, sondern man muß immer das Taktikkarten-System verwenden. Der Ausgang einer Schlacht wird dabei zu 40% von der gewählten Taktik bestimmt, während die restlichen 60% durch die Armeegrößen, das Gelände, das Vorhandensein von Generälen, das Schlachtenglück, der Umzinglung von Gegnern und dem eventuellen Angriff auf dem Seeweg beeinflusst werden. Durch dieses Kampfsystem wird der sehr hohe Glücksfaktor des klassischen Risikos teilweise abgeschwächt, der Kampfverlauf ist aber weiterhin manchmal vom Zufall geprägt - wählt der Verteidiger die entsprechende Gegentaktik aus, wird ein scheinbar sicherer Angriff zu einem Fiasko.



GELÄNDETYPEN

Beim ultimativen Risiko spielen die Terrainformen der einzelnen Gebiete eine wichtige Rolle für die Angriffs- und Verteidigungstaktiken der Spieler. Folgende Tabelle gibt Auskunft über die Auswirkungen der einzelnen Geländetypen. Wichtig: Nach einem Angriff gegen ein schwieriges Gelände können Sie mit der eingesetzten Armee keine weiteren Attacken starten, wobei Gebiete mit einem Fort/einer Hauptstadt ebenfalls als schwieriges Gelände zählen.

Geländetypen	Auswirkung auf Schlachten	Besetzungsmöglichkeiten	Besonderes
normal	keine	max. 20 Bataillone ohne General	-
Wüste + Antarktis	leichter Vorteil für Verteidiger	max. 10 Bataillone ohne General	keine Forts
Wald + Dschungel	mittlerer Vorteil für Verteidiger	max. 10 Bataillone ohne General	-
Berge + Sümpfe	großer Vorteil für Verteidiger	max. 10 Bataillone ohne General	keine Forts

Generelle Spielstrategien

Die Bestimmung des Spielziels spielt eine besondere Rolle für Ihr Vorgehen, da sich hieraus schon bestimmte Taktiken ableiten lassen. Allgemein kann man sagen, daß Sie versuchen sollten, jede Runde die maximale Zahl an Verstärkungsbataillonen zu erreichen, um den Computergegnern zumindest zahlenmäßig überlegen zu sein. Zu diesem Zweck sollten Sie eine Kontinent- oder Länderstrategie verfolgen, um die entsprechenden Besatzungsboni zu erhalten. Die Zugehörigkeit der Gebiete zu den Kontinenten oder Ländern erkennen Sie anhand der großen Übersichtskarte (Kugel mit den besetzten Ländern anwählen), wenn Sie die eigene Flagge links oben anklicken - auch beim Anpeilen von Superstaat-Boni wird diese Vorgehensweise notwendig. Um weitere Verstärkungen zu erhalten, können auch die Gebietskarten eingesetzt werden - Sie sollten auf alle Fälle in jeder Runde eine Karte bekommen, da man mit ihrer Hilfe

das konzentrierte Vorgehen an den Brennpunkten unterstützen kann. Die Verwendung der Option „fester Kartenwert“ sorgt dafür, daß ein Zurückhalten der Karten mitunter sinnvoll wird - das Einlösen von drei Jokern bringt beispielsweise fast doppelt soviel Nachschub wie das Einbringen gemischter Karten. Bei der Platzierung von Verstärkungen ist es von großer Bedeutung, lohnende Gesamtziele zu verfolgen und keine Gießkannenpolitik zu betreiben. Der größte Anfängerfehler besteht darin, immer nur ein bis zwei Einheiten in jedem Land zu platzieren, um die Präsenz auf der ganzen Landkarte zu gewährleisten. Mit dieser Taktik gewinnen Sie kaum neue Gebiete dazu und sind in ständiger Verteidigungsposition. Wesentlich besser ist es, sich auf das Erreichen eines Kontinent- oder Länderbonus zu konzentrieren und entsprechend viele Truppen zu diesem Zweck abzustellen. Von dieser Basis können Sie dann alle weiteren Feldzüge aus einer gesicherten Stellung planen.

Angriffsstrategien

Zu Beginn eines Risiko-Spiels sollten Sie auf jeden Fall Bündnisse mit allen PC-Gegnern schließen, um sich zuerst einmal den Rebellen widmen zu können. Auseinandersetzungen mit den übrigen Mächten kommen früh genug und sollten deshalb vorerst gemieden werden. Bei den Bündnissen sollten Sie immer auf die Dauer achten. Es kann durchaus vorkommen, daß ein Vertrag mit einem Gegner abläuft und dieser in der gleichen Runde vor dem Spieler seinen Zug macht - die Folge sind meist Angriffe gegen schwach besetzte Gebiete, die Sie aufgrund des bestehenden Nichtangriffspaktes nicht weiter verstärkt haben. Gebiete ohne größere Feindmacht sollten auf jeden Fall angegriffen und eingenommen werden, auch wenn die eigene Truppenzahl nicht ausreicht, um das Gebiet dauerhaft halten zu können. Sie bekommen so auf jeden Fall eine Gebietskarte und zwingen die angrenzenden Feinde dazu, ihre Armeen zu teilen, um



Zufallsereignisse wie Stürme oder Epidemien lassen sich nicht beeinflussen. In jedem Land sollten daher zumindest zwei Armeen stehen.

Völliger Quatsch! Ein Fort sollten Sie ohne Kavallerie und natürlich mit einer entsprechenden Überzahl von etwa 3:1 angreifen.



Durch Bonuskarten werden Spiele gewonnen! Auch auf die Mischung kommt es an, meist bringt vorschnelles Eintauschen Nachteile.

das Gebiet zurückzuerobern. Um größere Armeen auf ein Land zu plazieren, ist das Anwerben eines Generals notwendig, wobei Sie abhängig von der Größe Ihres Reiches mindestens fünf Anführer zusätzlich zu den bereits vorhandenen einkaufen können. Der Rang eines Generals hat Auswirkungen auf die Zahl der Taktiken, die er im Kampf einsetzen kann: ein Stern bedeutet acht Taktiken, zwei immerhin elf Taktiken und drei Sterne fünfzehn - eine Armee ohne Anführer hat nur fünf Angriffsarten zur Auswahl. Die Einstufung hängt vom Zufall ab, kann aber durch gewonnene Schlachten bis zu einem Wert von 3 ansteigen - die Einnahme einer Hauptstadt bringt den 4-Sterne-Rang ein.

Verteidigungstaktiken

Um bestimmte Gebiete dauerhaft besser sichern zu können, ist das Errichten von Forts anzuraten - falls es das entsprechende Gelände erlaubt. Da ein Fort 21 Bataillone



God save the Queen! Die Umzingelungs-Taktik hat die Engländer isoliert. Jetzt schnell zuschlagen, bevor die Queen Verstärkung ruft.

mit schöner Regelmäßigkeit zu Naturkatastrophen, die die Besatzungsmacht verringern. Aus diesem Grunde sollten Sie in den meisten Gebieten nicht nur ein Bataillon zurücklassen, da ein vollständiges Eliminieren der Besatzungsarmeen die Rebellen auf den Plan ruft - schon ist der mühsam erkämpfte Kontinentbonus wieder weg. Da die Verstärkungen der Rebellen per Zufallsgenerator gesteuert werden, kann es durchaus vorkommen, daß Sie plötzlich ein befestigtes Rebellenland inklusive General und großer Armee in Ihrer Nachbarschaft haben. Da die Revoluzzer aber untereinander unabhängig agieren, ist es meist nur eine Frage der Zeit, bis sie von der Landkarte verschwunden sind und die Spieler nur noch gegeneinander kämpfen.

Die historischen Szenarien

Die interessanteste ultimative Herausforderung stellen die Ge-

schichts-Szenarien dar. Im folgenden finden Sie deshalb Tips zu den Missionen der Welt-, Asien- und Amerikakarte, wobei sich diese immer auf vier Spieler beziehen. Grundsätzlich läßt sich sagen, daß Sie zuerst die vorhandenen Rebellengebiete bekämpfen sollten, um sich anschließend den „echten“ Gegnern widmen zu können. Deshalb ist es ratsam, die ersten Runden mit entsprechenden Nichtangriffspakten zu bestreiten.

■ Weltkarte 1800: Briten, Russen, Franzosen/Spanier, Osmanen

Nachdem Bündnisse mit allen Ländern geschlossen wurden, verleihen sich die Briten Australasien ein und bauen ihren Einfluß in Nordamerika aus. Die Kap-Provinz, die Karibik und Brasilien sind strategisch wichtige Stützpunkte und entsprechend auszustatten. Im Mittleren Osten und Asien ist eine Pufferzone zu errichten. Der erste Gegner sind die Osmanen in Afrika, danach sind die Franzosen in

Hint Shop

Komplettlösungen mit Plänen
Tips & Tricks für fast alle
Computer- und Videospiele

Alle Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service, Versandkosten und 24 Std. Service.
Pro Lösung nur 19,95 DM. Pro Sammelheft nur 25 DM.

Sie finden uns auch im Internet: <http://www.vo.lu/Hint-Shop> und im BTX: mellen#

<p>Inh.: Chris. von Mollenthin Am Hollerbach 36 51503 Rösrath Tel: 02205.910313 Fax: 02205.910314</p> <p style="text-align: center; margin-top: 20px;">Unsere Hefte sind auch bei anderen Händlern erhältlich. Fordern Sie die Liste der Händler an.</p>	<p>Bestellannahme ist von montags bis freitags von 10 bis 18 Uhr. Ansonsten steht unser Anrufbeantworter für Sie bereit.</p> <p style="text-align: center; margin-top: 10px;">Wir führen über 300 Komplettlösungen. Fordern Sie die Gesamtliste an.</p> <p style="text-align: center; margin-top: 20px;">Alle Lösungen, die sich in den Sammelheften befinden, können Sie auch einzeln für 19,95DM bestellen.</p>	<p style="text-align: center;">Händleranfragen erwünscht.</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%; border: none; padding: 5px;"> <p>Distributor für Österreich Konfeld OEG - Oberaasterstr. 16 1100 Wien - Tel./Fax: 0222 60875-50/-51</p> </td> <td style="width: 50%; border: none; padding: 5px;"> <p>Distributor für die Schweiz AHA CD-ROM Spiele Postfach 3662 Seftigen Tel/Fax: 033/3457001</p> </td> </tr> </table>	<p>Distributor für Österreich Konfeld OEG - Oberaasterstr. 16 1100 Wien - Tel./Fax: 0222 60875-50/-51</p>	<p>Distributor für die Schweiz AHA CD-ROM Spiele Postfach 3662 Seftigen Tel/Fax: 033/3457001</p>
<p>Distributor für Österreich Konfeld OEG - Oberaasterstr. 16 1100 Wien - Tel./Fax: 0222 60875-50/-51</p>	<p>Distributor für die Schweiz AHA CD-ROM Spiele Postfach 3662 Seftigen Tel/Fax: 033/3457001</p>			

Auf einen Blick:

- Einsatz der Taktikkarten



Amerika an der Reihe. Zum Abschluß sollten die isolierten Russen von der Landkarte verbannt werden.

■ Asien 1789: Briten, Holländer, Qing-Imperium, Mahratta-Konföderation

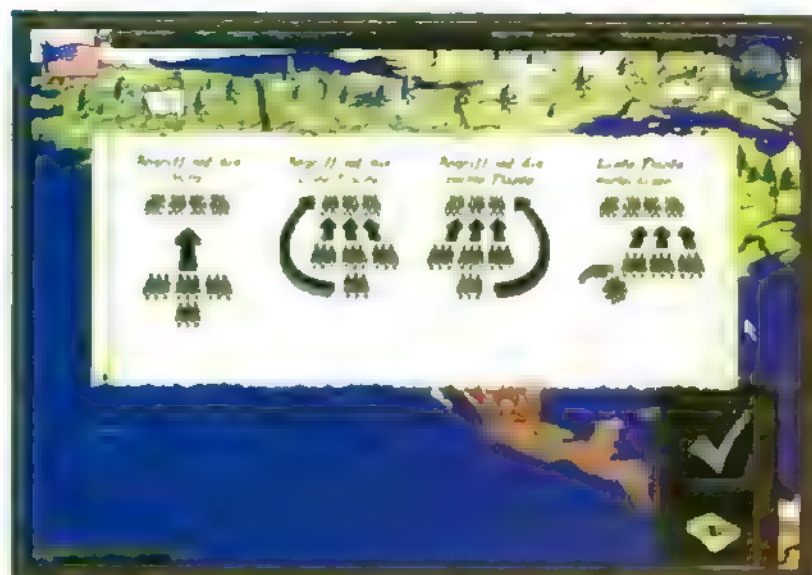
Nach dem Friedensschluß mit Holland und dem Qing-Imperium gehen die Briten gegen die Mahratta-Konföderation vor. Die ersten Länderziele sind Burma, Malaysia und Indochina. Durch die Einnahme von Süd- und Nordindien wird der Zugang zu Afghanistan frei. Da sich die Holländer leicht auf Distanz halten lassen, sollte zuerst das Qing-Imperium belagert werden. Achten Sie hier auf diese Rebellenattacken!

■ Asien 1799: Briten, Holländer/ Spanier, Qing-Imperium, Mahratta-Konföderation

Der Frieden mit der Mahratta-Konföderation sorgt erst einmal für Ruhe an den Grenzen. Zuerst sollten die Qing-Krieger die Rebellengebiete in China und Turkestan einnehmen und sich dann um Japan, Korea und Tibet kümmern. Anschließend werden alle Truppen an die Grenzen verfrachtet, um eventuelle Vorstöße zu verhindern und eigene Ausfälle durchzuführen. Die hohe Zahl an Verstärkungen durch das große Qing-Reich sollte das Ende der übrigen Gegner besiegeln.

■ Asien 1803: Königreich Afghanistan, Briten, Holländer, Qing-Imperium

Das Bündnis mit den Briten ist der Garant für sichere Grenzen zu den Spielern, wobei die angrenzenden Rebellengebiete teilweise stark befestigt sind. Zuerst widmen sich die Holländer den Ländern Borneo, Sumatra, Philippinen und Indonesien, um sich im Anschluß Indochina unter den Nagel zu reißen. Die dadurch fälligen Superstaat-Boni



In etlichen Versuchen hat sich der Angriff auf eine Flanke als bester herausgestellt. Das Handbuch läßt Sie hier leider im Regen stehen.

sollten einen ausreichenden Truppennachschub gewährleisten, um gegen das Qing-Imperium und die Briten angehen zu können.

■ Asien 1805: Königreich Afghanistan, Briten, Holländer, Qing-Imperium

Dem Frieden mit dem Qing-Imperium folgt der Krieg gegen Afghanistan und die Holländer. Die ersten Länderziele sind Indochina und Burma, anschließend stehen Süd- und Nordindien auf dem Programm. Die daraus entstehenden Superboni sollten den Kampf gegen die Qing-Krieger hinreichend unterstützen.

■ Amerika 1790: Briten, Plains-Stämme-Allianz, Vereinigte Staaten, Spanier

Die Bündnisse mit den Briten und den Spaniern werden dazu genutzt, um die Plains-Stämme zu bekämpfen. Um sich gegen die weiteren Kämpfe vorzubereiten, ist die Einnahme der südlichen USA, von Ohio und dem Nordwest-Territorium notwendig. Danach kümmert man sich alternativ um die Spanier oder Engländer, wobei ein Zwei-Fronten-Krieg nicht zu empfehlen ist.

■ Amerika 1801: Briten, Franzosen, Vereinigte Staaten, Spanier

Nachdem die Franzosen die Friedenspeife mit den Briten und den USA geraucht haben, werden die Kriegsbeile ausgegraben, um Guayana und Louisiana einzunehmen. Die Übernahme der Great Plains und des NW-Territoriums erfordert

einen kurzzeitigen Krieg mit den USA. Danach werden die Gegner einzeln ausgeschaltet.

■ Amerika 1811: Briten, Mexikaner, Vereinigte Staaten, Spanier

Wieder schicken Sie Ihre Botschafter zu den Briten und den USA, um Friedensabkommen auszuhandeln. Diesmal sind die Mexikaner die ersten Opfer Ihrer aggressiven Bemühungen, da die nächsten spanischen Ziele Süd- und Mittelamerika sowie Südamerika sind. Anschließend locken die großen Weiten der Great Plains. Um weitere Attacken ausführen zu können, sind die einzelnen Stellungen in der Karibik und den südlichen USA unbedingt zu halten.

■ Amerika 1812: Briten, Mexikaner, Vereinigte Staaten, Spanier

Zuerst verhalten sich die Briten sehr friedfertig gegenüber ihren Computergegnern, um das obere Kanada und die Great Plains zu besetzen – darüber hinaus sollten die Besitzungen in Südamerika ausgeweitet werden. Später rücken die britischen Infanteristen gegen die Spanier vor. Die Gebiete in Mittelamerika und der Karibik sind aufgrund der großen strategischen Bedeutung unbedingt zu befestigen.

■ Amerika 1820: Briten, Mexikaner, Vereinigte Staaten, Spanier

Analog zu der Situation in 1812 heißen die Ziele Guayana, Südamerika und die Great Plains. Die Gegner sind einzeln zu bekämpfen.

Thilo Bayer

i **EINSATZ DER TAKTIKKARTEN**

Der Kampfverlauf im ultimativen Risiko wird oftmals maßgeblich von der gewählten Taktik bestimmt. Mit der falschen Angriffsstrategie kann dabei selbst eine scheinbar übermächtige Armee das Schlachtfeld als Verlierer verlassen. Angriffe gegen Forts sollten in der Regel nicht mit der Unterstützung der Kavallerie erfolgen, da diese meist aufgegeben wird – hier hat sich der gestaffelte Angriff, der Angriff auf beide Flanken oder der Überraschungsangriff bewährt (eine ausreichende Übermacht vorausgesetzt). Beim Kampf zwischen zwei Armeen kommt es auf die räumlichen Gegebenheiten und die Bataillonenzahl an. Mit einer großen Übermacht sollten Sie frontal auf den Gegner losgehen oder ihn von beiden Seiten in die Zange nehmen. Bei Vorhandensein von Wäldern bieten sich jedoch die speziellen Kavallerie-Taktiken der Generäle an. Bei ungefähr gleicher Armeenzahl sollte man eine Flanke angreifen und hoffen, daß der Gegner nicht gerade die entsprechende Verteidigung ausgewählt hat. Die Verteidigungstaktiken entsprechen im wesentlichen den Angriffsvarianten, wobei dem kämpfenden Rückzug und der Verteidigungsstellung besondere Bedeutung zukommt. Die erste Variante lohnt sich bei einer ausreichend großen Armeenzahl, die aus taktischen Gründen sowieso in ein Nachbarland verlegt werden soll. Die zweite Variante hat schon so manchen übermächtigen Angreifer zur Weißglut gebracht und sollte eigentlich die Standard-Verteidigung darstellen.



PC GAMES:

Damit Sie wissen

was gespielt wird!

<http://www.pcgames.de>



PC GAMES - das PC-Spielemagazin Nr. 1 - testet für Sie! Unsere Experten verraten Ihnen, welche PC-Spiele Ihr Geld wert sind und welche nicht.

In Ausgabe 03/97: Hetzjagd auf **Command & Conquer 2** - ausführliche Berichte über **KKND** und **Conquest Earth**. Im Test: die neue Basketball-

Referenz **NBA Live 97**, die Flugsimulation **Flying Corps** und die aktuelle Kinounsetzung **The Crow**.

Im Tips & Tricks-Teil: Hilfen zu **Grand Prix 2**, **Down in the Dumps**, dem Echtzeit-Strategie-Knaller **Command & Conquer 2** und **Gremlins 3D-Adventure Realms of the Haunting**.

Der Preis? Sagenhafte DM 9,90 monatlich für Heft und CD-ROM!

Oder für DM 19,80: **PC GAMES PLUS**: PC GAMES plus CD-ROM plus ein komplettes Spiel!

COMPUTEC
VERLAG

Deutschlands großer
Fachverlag für Computer-
und Videospielmagazine.

JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!

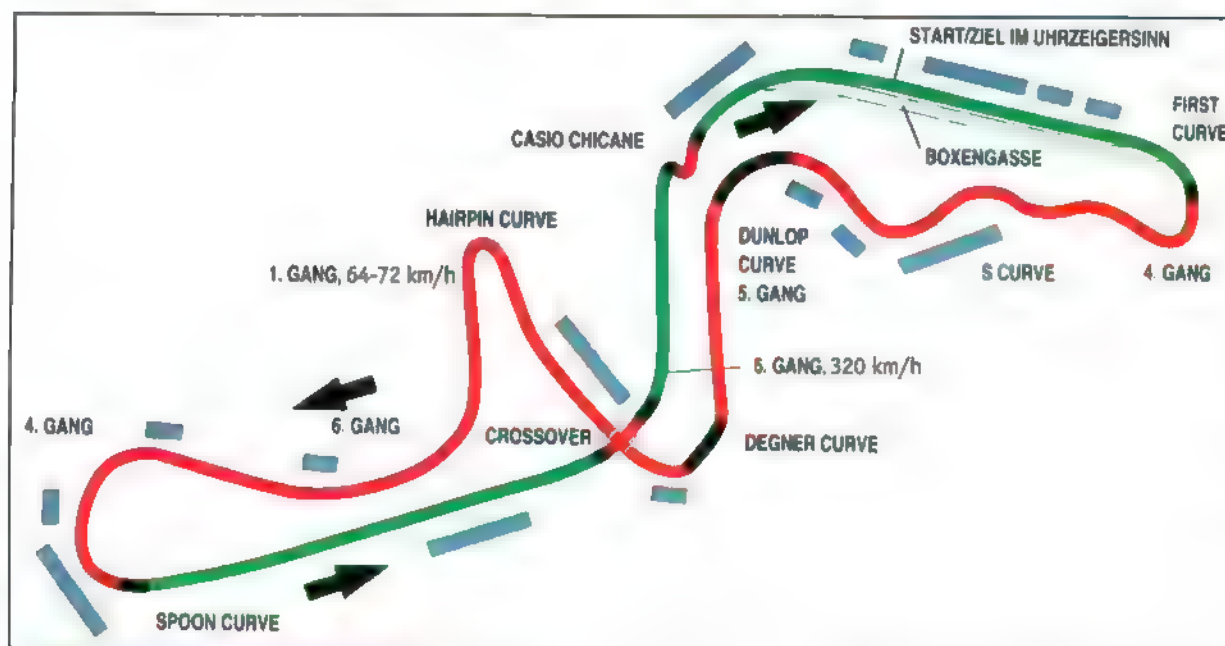
SUZUKA

- Strategie
- Das Rennen
- Das Setup
- Die Historie

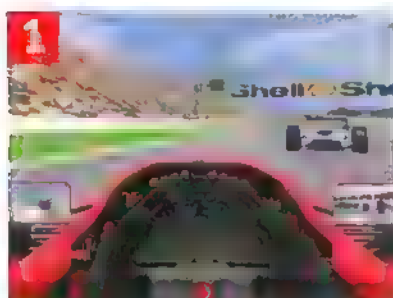
F1 GRAND PRIX 2

GROSSER PREIS VON JAPAN

Suzuka, 6. November



Zum letzten Mal schicken wir Sie auf die Reise, diesmal stehen zum Saisonabschluß die Kurse von Suzuka und Adelaide auf dem Programm. Zum Abschluß unserer Tips und Tricks-Reihe zum MicroProse-Blockbuster finden Sie noch einmal wichtige Informationen zur neuen Saison und allgemeine Hinweise am Ende des Textes.



Während Ihre Gegner im Land der aufgehenden Sonne diese genießen, geben Sie bereits Vollgas und lassen das Feld am linken Fahrbahnrand links liegen.

Strategie

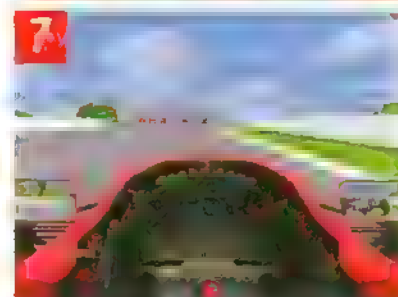
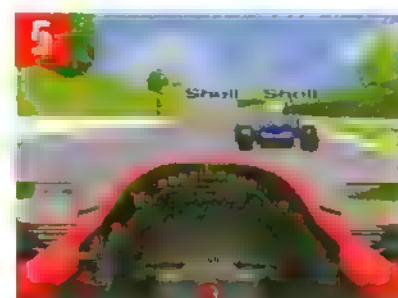
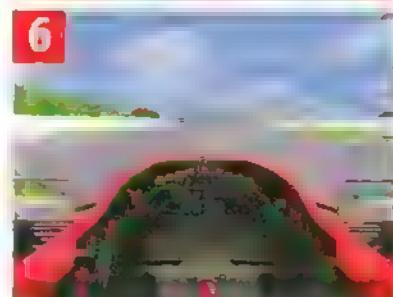
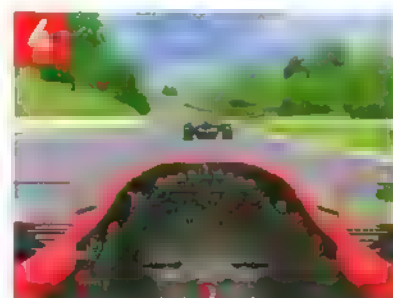
In Japan befahren Sie einen Kurs, der mit der klassischen „8“ aufwartet. Hohe Ansprüche an Ihr Können stellt der japanische Grand Prix nicht an Sie. Während die Streckenführung anfangs noch keine Überholmanöver zuläßt, ändert sich diese langweilige Einschränkung vor der Spoon Curve. Bis zum Ziel erlebt der Zuschauer heiße Überholversuche auf den schnellen Geraden.

Das Rennen

Sobald die Ampel auf Grün schaltet, lenken Sie Ihren Boliden, sofern Sie sich einen ungeraden Startplatz erfahren haben, an den linken Straßenrand (BILD 1) und geben Vollgas (BILD 2). Sollten Sie von rechts starten, haben Sie schlechtere Karten. Auf der langen Geraden müssen Sie nun einen Weg nach links finden, um in die nächste Kurve auf

idealer Linie einfahren zu können. Geben Sie auf jeden Fall Vollgas, der Erfolg ist Ihnen sicher! (BILD 3). Sollten die Gegner einen Blitzstart auf den Asphalt legen, dauert dieses Manöver bis zur FIRST CURVE an. Dort bremsen Ihr Vordermann wieder frühzeitig ab, so daß es Ih-

nen spätestens hier gelingen dürfte, ihm die Position streitig zu machen. Achten Sie darauf, nicht mehr als 180 km/h auf Ihrem Tacho angezeigt zu bekommen. Am Ende wird die Kurve enger, so daß Sie Ihr Tempo ein weiteres Mal verringern müssen. Lassen Sie Ihren Wagen mit 135



Auf dem geraden Stück zwischen Spoon Curve und Crossover bietet sich Ihnen die beste Überholchance. Vorsicht ist allerdings bei der kommenden Linkskurve geboten.

i

DIE HISTORIE

Großes Nervenflattern in der Williams-Box! Nigel Mansell untersagt David Coulthard den Zutritt, da dieser die Mechaniker stört. Damon Hill fordert die Fotografen auf, nicht zu blitzen, da seine Konzentration darunter leidet. Michael Schumacher ist die Ruhe selbst. Nachts schläft er tief und fest, und „Nervosität“ scheint an diesem Wochenende ein Fremdwort für ihn zu sein. Massenandrang an den Kassen. Jede japanische Eintrittskarte hätte 40 mal verkauft werden können.

M. Schumacher (1.37,209)

Damon Hill (1.37,696)

H.-H. Frentzen (1.37,828)

Nigel Mansell (1.37,768)

Johnny Herbert (1.37,828)

Eddie Irvine (1.37,880)

Jean Alesi (1.37,907)

Mika Häkkinen (1.37,998)

Martin Brundle (1.38,076)

Rubens Barricello (1.38,533)

Gerhard Berger (1.38,570)

Gianni Morbidelli (1.39,030)

Mark Blundell (1.39,266)

Ukyo Katayama (1.39,462)

JJ Letho (1.39,483)

Pierluigi Martini (1.39,548)

Alessandro Zarnardi (1.39,721)

Christian Fittipaldi (1.39,868)

Olivier Panis (1.40,042)

Franck Lagorce (1.40,577)

Michele Alboreto (1.40,652)

Erik Comas (1.40,978)

Hideki Noda (1.40,990)

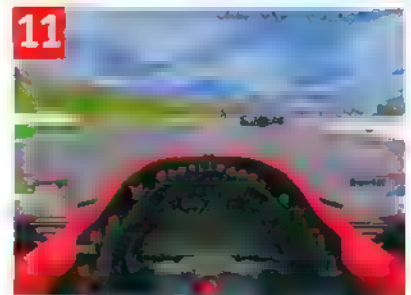
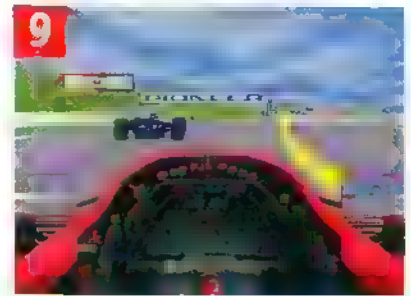
David Brabham (1.41,659)

Mika Salo (1.41,805)

Takachiho Inoue (1.45,004)

km/h aus der ersten Kurve herausgleiten. Durch die anschließende Links, die den kurvenreichsten Abschnitt einläutet, fahren Sie Vollgas. Gleich danach werden Sie gezwungen, Ihre Bremsen zu testen. Bei 185 km/h endet der Test, und Sie durchfahren mit gleichbleibender Geschwindigkeit dieses rechte Hindernis. Die beiden folgenden Biegungen lassen sich mit 210 km/h und 160 km/h passieren, bevor Sie am Ausgang der 205 km/h schnellen **DUNLOP CURVE** eine Anhöhe befahren. Durch die Anhöhe bedingt, erreicht Ihr Wagen jetzt trotz der Geraden nicht die nötige Beschleunigung für Überholmanöver. Fahren Sie statt dessen am linken Pistenrand entlang in Richtung **DEGNER CURVE**, vor der Sie auf 180 km/h abbremsten. In der rechten Biegung lassen Sie

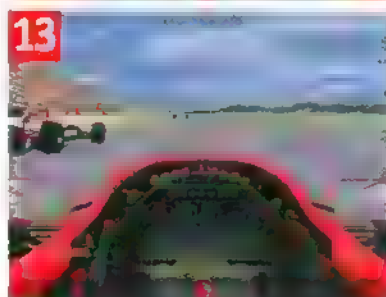
Ihren Wagen ausrollen, damit er am enger werdenden Kurvenende ungefährliche 150 km/h erreicht. Mit Vollgas fahren Sie unter der Brücke hindurch. Am Ende der schnellen Passage dämpft die langsame **HAIRPIN CURVE** Ihr Tempo auf gemäßigte 95 km/h. Achten Sie bei dieser Kurve darauf, auf der Innenseite zu fahren. Theoretisch böte Ihnen der rechtsgebogene Vollgas-Abschnitt eine Möglichkeit zum Überholen, aber da Sie außen am Gegner vorbeifahren müßten, gelingt dieses Unterfangen nur bei extrem langsam fahrenden Vordermännern. Als nächstes folgt die **SPOON CURVE**, eine typisch japanische Einrichtung, die am Ende wieder einmal enger wird. Fahren Sie mit 210 km/h in das Hindernis und verlassen Sie es mit 170 km/h. Endlich bietet sich Ihnen die heißersehnte



Roulettespiele für die Mutigsten in der Casino Chicane. Hier zu überholen ist eine Herausforderung für die Besten. Achten Sie beim Eintritt in die Schikane auf Gegner, die links an Ihnen vorbei wollen!

Überholchance. Da es zudem noch leicht bergab geht, haben Sie alle Trümpfe in der Hand. Fahren Sie dicht an Ihren Vordermann heran (BILD 4). Kurz bevor es wieder bergauf geht, müssen Sie Ihre Höchstgeschwindigkeit erreicht haben. Scheren Sie nun nach links aus (BILD 5) und fahren Sie auf der Fahrbahnmittle an ihm vorbei (BILD 6). Sobald Sie ihn im Rückspiegel erblicken,

nehmen Sie wieder einen Platz am rechten Pistenrand ein (BILD 7). Bremsen Sie auf 260 km/h ab, um unbeschadet durch die angrenzende Links zu kommen. Auf der nachfolgenden, kurzen Geraden entdeckt der risikofreudige Pilot eine weitere Chance, das Team zu erfreuen. Orientieren Sie sich an der Boxenmarkierung und fahren Sie dicht an der gelben Markierung entlang (BILD 8). Sobald Ihnen die Markierung genug Platz läßt, um nach rechts auszuscheren, geben Sie Vollgas (BILD 9). In der Regel hält sich die Risikobereitschaft Ihrer Kollegen stark in Grenzen, weshalb Sie hier relativ zügig am Vordermann vorbeifahren können (BILD 10). Kurz vor der **CASIO CHICANE** müssen Sie Ihr Vorhaben beendet haben (BILD 11). Haben Sie diesen riskanten Vorgang auch nach der Schikane unverbeutet überstanden, geben Sie wieder Vollgas. Die leichte Rechtsbiegung ist zahn genug, um respektlos hindurchzufahren. Auf der Zielgeraden bietet sich Ihnen ein letztes Mal die Möglichkeit, Ihren Fanclub zu begeistern. Fahren Sie dem Vordermann fröhlich in den Windschatten (BILD 12). Sobald Sie die nötige Geschwindigkeit erreicht haben, scheren Sie nach rechts aus (BILD 13). Da Ihr Gegner ebenfalls sehr schnell unterwegs ist, dauert dieser Vorgang in aller Regel bis zum Eintritt in die erste Kurve an (BILD 14).



Bereits in der Kurve vor der Start-/Zielgeraden müssen Sie zum Überholen ansetzen. Fahren Sie rechts am PCA-Boliden vorbei, um die breite Straße auszunutzen.

i

DAS SETUP

Qualifying/Rennen

Flügel vorne ... 12/7

Flügel hinten ... 3/5

Bremsbalance ... 37.625 : 62.375/37.250 : 62.750

Getriebe ... 36, 41, 46, 53, 59, 64/31, 38, 45, 51, 57, 62

	vorne links	vorne rechts	hinten links	hinten rechts
Dämpfer	2/18	12/18	10/13	10/13
Federung	1400/1400	1400/1400	1200/1000	1200/1000
Bodenfreiheit	25.0/33.0	25.0/33.0	42.0/61.0	42.0/61.0

Drehstabilisator vorn ... 2000 /1500

Drehstabilisator hinten ... 100/200

Auf einen Blick:

- ADELAIDE
- Strategie
- Das Rennen
- Das Setup
- Die Historie
- Der eigene Rennstall

GROSSER PREIS VON AUSTRALIEN

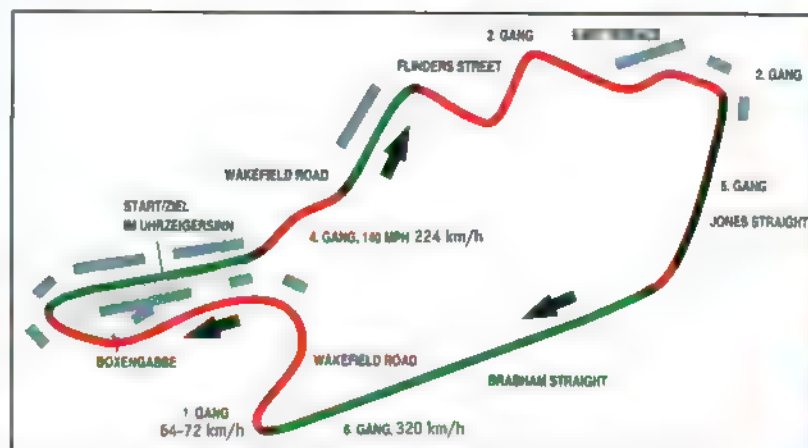
Adelaide, 13. November

Strategie

Im letzten Rennen, bevor das Kaufen und Verkaufen der Fahrer beginnt, möchte jeder Pilot nochmals seinen Marktwert bestätigen. Australien garantiert mit einer schnellen, aber kurvenreichen Strecke einen würdigen Saisonabschluss.

Das Rennen

Sobald der Start freigegeben wurde, fahren Sie auf die linke Streckenseite (BILD 1). Damit Sie keine Bodenhaftung verlieren, achten Sie unbedingt darauf, daß Ihre Reifen nicht durchdrehen (BILD 2). Dadurch erhalten Sie einen minimalen Geschwindigkeitsvorteil (BILD 3), der Sie an Ihren Gegnern langsam aber sicher vorbeischieben läßt (BILD 4). Wechseln Sie vor der kommenden Links keinesfalls die Streckenseite, sondern durchfahren Sie die erste Kurve mit bedächtigen 160 km/h am linken Rand (BILD 5). Inmitten



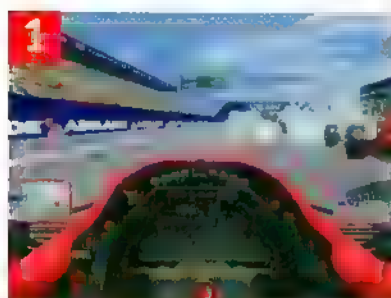
der Biegung beschleunigen Sie auf 230 km/h und machen den Hintermännern die Tür zu, indem Sie die Fahrbahnseite wechseln. Fahren Sie mit diesem Tempo durch den ersten Teil des schlangenähnlichen Abschnitts. Zu Beginn der WAKEFIELD ROAD sollten Sie ungefähr 255 km/h angezeigt bekommen. Haben Sie einen Ihrer Kollegen vor sich, beschleunigen Sie noch in der leichten Links und fahren in seinen Windschatten. Sobald Sie die anschließende Gerade befahren (BILD 6), scheren Sie nach rechts aus (BILD 7). Überholen Sie Ihren staunenden Kollegen, indem Sie beharrlich auf der Fahrbahnmitte blei-

ben (BILD 8). Würden Sie zu weit rechts fahren, müßten Sie beim Eintritt in die FLINDERS STREET sehr stark abbremsen, also Vorsicht! Mit 145 km/h bewegen Sie sich zu Beginn der Flinders Street auf sicherem Terrain. Durchfahren Sie den kommenden Zick-Zack-Abschnitt mit 115 km/h. In den kurzen Geraden zwischen den 90 Grad-Kurven müssen Sie natürlich beschleunigen, um den Anschluß zum Vordermann nicht zu verlieren. Nachdem Sie die Rechts passiert haben, beschleunigen Sie und fahren durch die linksgebogene EAST TERRACE. Drosseln Sie Ihr Tempo von 240 km/h auf 200 km/h, wenn Sie durch die angrenzende Rechts fahren. Eine kurz darauf folgende, enge Rechts zwingt Sie, hart auf 130 km/h abzubremesen. Achten Sie un-



Eine Chance für die Profis. Vor der Flinders Street ist Millimeterarbeit und ein gutes Timing wichtig. Da Sie ungünstig in die anschließende Rechts einfahren, machen Sie Ihren Boliden so breit wie möglich.

bedingt auf Ihren Vordermann, der sicherheitshalber wieder viel zu früh bremst. Voll beschleunigt verlassen Sie den gekrümmten Abschnitt und rasen die JONES STRAIGHT hinab. Leiten Sie noch keinen Überholvorgang ein, denn die kommende Rechts würde Ihnen die Suppe versalzen und Sie müßten außen um



Klappt manchmal, aber leider nicht immer. Nur wenn Ihre Reifen nicht durchdrehen und Sie optimalen Bodenkontakt haben, können Sie bereits am Start die Konkurrenz auf die hinteren Plätze verweisen. Diesmal sollten Sie möglichst auf der linken Fahrbahnseite bleiben.

DIE HISTORIE

Peter Sauber schenkt seinem Starpiloten Frentzen einen auf Hochglanz polierten C13. Damon Hill fährt das Rennen seines Lebens. Allerdings nur bis zur 36. Runde. In der fünften Kurve kommt es zur Kollision. Schumacher fällt aus, Hill fährt vorerst weiter. Ein weiblicher Streckenposten überbringt dem bangenden Deutschen die frohe Botschaft. Hill ist ebenfalls ausgeschieden. Michael Schumacher wird in der 53ten Minute Weltmeister.

Nigel Mansell (1.16,179)
M. Schumacher (1.16,197)
Damon Hill (1.16,830)
Mika Häkkinen (1.16,992)
Rubens Barricello (1.17,537)
Eddie Irvine (1.17,667)
Johnny Herbert (1.17,727)
Jean Alesi (1.17,801)
Martin Brundle (1.17,950)
H.-H. Frentzen (1.17,962)
Gerhard Berger (1.18,070)
Olivier Panis (1.18,072)
Mark Blundell (1.18,237)

Alessandro Zanardi (1.18,331)
Ukyo Katayama (1.18,411)
Michele Alboreto (1.18,755)
JJ Letho (1.18,806)
Pierluigi Martini (1.18,957)
Christian Fittipaldi (1.19,061)
Franck Lagorce (1.19,153)
Gianni Morbidelli (1.19,610)
Mika Salo (1.19,844)
Hideki Noda (1.20,145)
David Brabham (1.20,442)
Jean-Denis Deletraz (1.22,422)
D. Schiattarella (1.22,529)

i

DAS SETUP

Qualifying/Rennen

Flügel vorne ... 11/9
 Flügel hinten ... 3/8
 Bremsbalance ... 42.000 : 58.000/37.500 : 62.500
 Getriebe ... 33, 39, 45, 51, 57, 62/28, 35, 42, 48, 54, 60

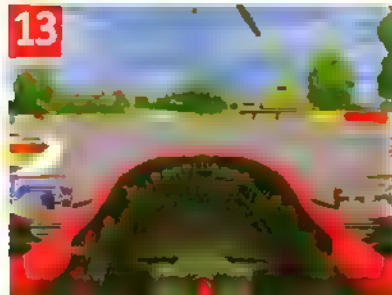
	vorne links	vorne rechts	hinten links	hinten rechts
Dämpfer	14/21	14/21	10/15	10/15
Federung	1300/1400	1300/1400	1200/1000	1200/1000
Bodenfreiheit	27.5/29.0	27.5/29.0	43.5/52.5	43.5/52.5

Drehstabilisator vorn ... 2000/3000

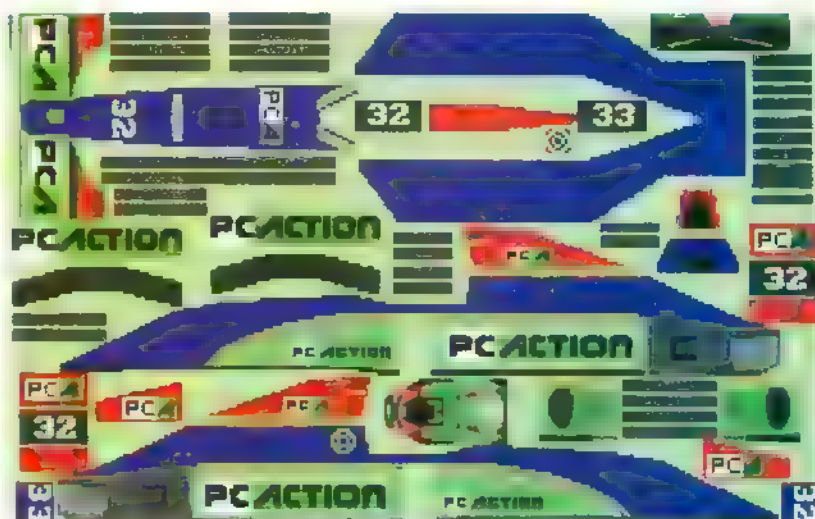
Drehstabilisator hinten ... 50/100

Ihren Gegner herumfahren. Warten Sie lieber, bis Sie die Krümmung durchfahren haben und nutzen Sie die Gerade, um dicht aufzufahren. Kurz vor dem ersten Tor mit der australischen Bierwerbung (BILD 9) lenken Sie leicht nach links und verlassen den gegnerischen Windschatten (BILD 10). Auf der **BRABHAM STRAIGHT** fahren Sie Stück für Stück an Ihrem Konkurrenten vorbei (BILD 11). Kurz vor der 100 Meter-Tafel müssen Sie sich mindestens auf gleicher Höhe befinden (BILD 12). Sie wissen ja, der Computer läßt seine Mannen früher als nötig bremsen! Sobald dies geschieht und Sie den Überholten im Rückspiegel entdecken (Bild 13), lenken Sie sofort nach links, um die enge Rechtskurve auf idealer Linie und mit 70 km/h zu durchfahren. Nun dürfen

Sie auf dem linksgebogenen, weiten Abschnitt Ihre Pferdchen sich ausatoben lassen. Ihre Freude währt nur einen Moment, bis die Kurve an Schärfe gewinnt. Verringern Sie Ihr Tempo kurz auf bummelige 125 km/h, um dann sofort wieder Vollgas zu geben. Die folgende Biegung würdigen Sie mit durchgetretenem Gaspedal. Fahren Sie aber nicht zu dicht an die linke Fahrbahnmarkierung, da sich beim Beschleunigen schließlich auch die Zentrifugalkraft erhöht und Sie bei Fahrfehlern aus der Kurve getragen würden. Ein letztes Mal müssen Sie in dieser Runde Ihren Boliden auf 85 km/h abbremesen, bevor Sie mit Vollgas über die Start-/Zielgerade rasen. Sehr dicht vor Ihnen fahrende Gegner können Sie nach klassischem Schema überholen.



Obwohl die Brabham Straight die längste Gerade in Adelaide ist, kann es sehr eng werden. Beginnen Sie mit dem Überholen deshalb schon sehr früh. Am Ende erwartet Sie nämlich eine scharfe Rechtskurve, die Sie natürlich möglichst von außen ansteuern sollten.



So sieht ein Bausatz für ein neues Fahrzeug aus. Aber Vorsicht: an diese Art des Tunings sollten sich nur erfahrene Anwender wagen.

Der eigene Rennstall

Warum also sollte es Ihnen besser ergehen, als den Herren Briatore, Jordan oder Williams? Gründen Sie doch einfach Ihr eigenes Team. Als erstes suchen Sie sich einen interessanten Teamnamen aus und gehen dann auf Sponsorensuche. Das kann Ihre Lieblingszeitschrift sein, genauso wie Ihre bevorzugte Leberwurstmarke. Was Sie danach benötigen, ist ein grafisches Händchen, Geduld und ein Modem. Mit einem JAM-Konverter wandeln Sie die Fahrzeuggrafiken in normale BMPs um, die Sie daraufhin nach Herzenslust umgestalten können (wo Sie dieses und weitere nützliche Tools finden können, sehen Sie im Anhang). Ändern Sie keinesfalls die Pixelreihe am linken Bildrand, denn diese Pixel benötigt das Programm, um Ihren Wagen korrekt darstellen zu können! Auch sollten Sie es sich zur Gewohnheit machen, mit dunklen

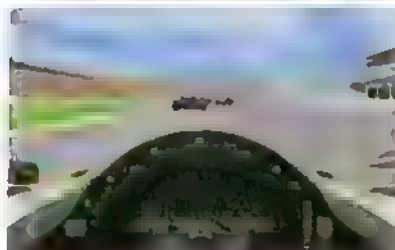
Farbtönen zu arbeiten. Damit das Fahrzeug im Sonnenschein glänzt, werden die Farben, auf die die Sonne scheint, verschoben. Sollten Sie beispielsweise Ihren Boliden im hellsten Gelb ins Rennen schicken, erscheint er auf den beschienenen Flächen grün-gelb. Lassen Sie also bei der Farbauswahl mindestens acht hellere Farbtöne unbenutzt. Lackieren Sie Ihren Wagen aber bitte nicht mit Corel-Photopaint, da dieses Grafikprogramm ungefragt die Palette umstellt (das gilt insbesondere beim Verändern des Cockpits). Gut bewährt hat sich das Shareware-Programm Paint Shop Pro, das in gutsortierten Mailboxen zu finden ist. Einige Stunden später können Sie Ihr eigenes Fahrzeuglayout bewundern. Nun müssen Sie das Programm mit dem Konverter wieder in ein *.JAM-File transformieren, ihm den Namen des zu ersetzenden Teams geben (z. B. PACIFIC.JAM) und es ins Unter-



Sieh an, sieh an! Den PC Action-Boliden dürfen wir Ihnen aus rechtlichen Gründen leider nicht auf der Cover-CD präsentieren.

Auf einen Blick:

- Der letzte Fahrtpip
- Spannende Links
- Die neuen Teams
- GP-Kalender 1997



Ein wunderbarer Abflug direkt vor der Haupttribüne.

verzeichnis GAMEJAMS kopieren. Bei der nächsten Testfahrt sitzen Sie am Steuer Ihres eigenen Boliden und strahlen noch mehr als die Sonne in den regenfreien MicroProse-Saisons. Eine neue Saison bringt nicht nur neue Teams mit sich, sondern auch neue Regeln. Egal, ob Sie die Regeln verändern wollen, realistische Carsets bevorzugen oder Original-Werbung einbauen möchten, mit diversen Internet-Tools kein Problem. Leider dürfen wir diese Tools aus rechtlichen Gründen nicht auf der Cover-CD veröffentlichen, Internet-User sollten aber vielleicht mal die Web-Page <http://cervino.vol.it/GP2/> ausprobieren.

Der letzte Fahrtpip

In den letzten Ausgaben konnten Sie ausführlich nachlesen, wie Sie am schnellsten die Kurse umfahren. Zum Schluß unserer Grand Prix-Serie geben wir Ihnen einen Tip, wie Sie am dramatischsten Ihre Konkurrenz von der Piste schubsen können. Nach einigem Üben sollten Sie in der Lage sein, die fahrbaren Boliden der Kollegen zu dezimieren, ohne Schaden am eigenen Monocroque zu erleiden. Fahren Sie dicht am Kollegen vorbei, bis Sie nur noch seinen Vorderreifen sehen (1). Lenken Sie zügig nach links, um Ihr Hinterrad zwischen sein Vorder- und Hinterrad zu bekommen. Im Rückspiegel muß formatfüllend sein Heckreifen erscheinen (2). Bevor Ihr Kollege die Gefahr erkennt und ausweichen kann, bremsen Sie radikal ab. Der Pilot berührt mit seinen drehenden



SPANNENDE LINKS



<http://cervino.vol.it/GP2/index.html>
<http://home.t-online.de/home/alex.ludwig/homepage.htm>
<http://ourworld.compuserve.com/homepages/tkellaway/>
<http://www.atlasfl.com>
<http://www.zoom.com/mtor/index.shtml>

Reifen nun Ihre bremsenden und fliegt mit affenartiger Geschwindigkeit über Sie hinweg (3). Lösen Sie nun Ihre Bremsen und nehmen Sie erneut die Verfolgung

auf (4), während das Fahrzeug des Gegners immer noch Flurschaden anrichtet (5). Sie wissen ja, schwarze Flaggen für grobe Fouls haben Sie nicht zu befürchten.

Peter Gunn



DIE NEUEN TEAMS

Arrows-Yamaha (Bridgestone)	1. Damon Hill (GBR)
	2. Pedro Diniz (BR)
Williams-Renault (Goodyear)	3. Jacques Villeneuve (CDN)
	4. Heinz-Harald Frentzen (D)
Ferrari (Goodyear)	5. Michael Schumacher (D)
	6. Eddie Irvine (GBR)
Benetton-Renault (Goodyear)	7. Jean Alesi (F)
	8. Gerhard Berger (A)
McLaren-Mercedes (Goodyear)	9. Mika Hakkinen (FIN)
	10. David Coulthard (GBR)
Jordan-Peugeot (Goodyear)	11. Ralf Schumacher (D)
	12. Giancarlo Fisichella (I)
Ligier-Mugen-Honda (Bridgestone)	14. Olivier Panis (F)
	15. Shinji Nakano (J)
Sauber-Ferrari (Goodyear)	16. Johnny Herbert (GBR)
	17. Nicola Larini (I)
Tyrrell-Ford (Goodyear)	18. Jos Verstappen (NED)
	19. Mika Salo (FIN)
Minardi-Hart (Bridgestone)	20. Ukyo Katayama (J)
	21. Jarno Trulli (I)
Stewart-Ford (Bridgestone)	22. Rubens Barrichello (BR)
	23. Jan Magnussen (DK)
Lola-Ford (Goodyear)	24. Vincenzo Sospiri (I)
	25. Ricardo Rosset (BR)



GP-KALENDER 1997

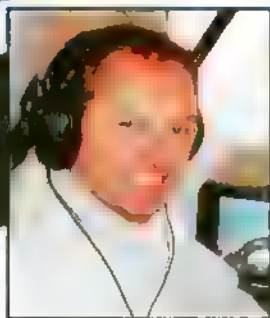
Schumacher im Ferrari und Jordan, Alesi im Benetton oder gar Frentzen im Williams? Die Renntermine der Saison:

09.03 - Melbourne, Australien	27.07 - Hockenheim, Deutschland
30.03 - Interlagos, Brasilien	10.08 - Budapest, Ungarn
13.04 - Buenos Aires, Argentinien	24.08 - Spa-Francorchamps, Belg.
27.04 - Imola, San Marino	07.09 - Monza, Italien
11.05 - Monaco, Monaco	21.09 - Zeltweg, Österreich
25.05 - Barcelona, Spanien	28.09 - Nürburgring, Luxemburg
15.06 - Montreal, Kanada	12.10 - Suzuka, Japan
29.06 - Magny-Cours, Frankreich	26.10 - Estoril, Portugal
13.07 - Silverstone, England	(ggf. Jerez, Spanien)

Games Disc & More

MAXIMUM FUN ▶ GP2

In Zusammenarbeit
mit Jochen Mass



Jochen Mass

Im Fahrertraining zu Grand Prix 2 verrät Ihnen Jochen Mass, wie Sie bei GRAND PRIX 2 die besten Rundenzeiten erzielen können.

Verfolgen Sie per Full-Screen Video (von CD-ROM), wie Sie die Kurven am besten anfahren, welche Gangwahl optimal ist, die besten Bremspunkte und vieles mehr! Auf CD-ROM: die besten Setups für alle Strecken, sowohl für Tastatur, Lenkrad als auch Joystick.

Das Fahrertraining zu Grand Prix 2 aus der MAXIMUM FUN Reihe jetzt überall im Fachhandel erhältlich!

unverbindliche Preisempfehlung

DM 29.95



ERSTE + HILFE

Privateer - The Darkening

Um in Privateer 2 cheaten zu können, begibt man sich während des Fluges mit **Alt-N** auf den Navigationsbildschirm. Jetzt drückt man die Taste **F** und kann die folgenden Codes verwenden:

NO TALENT	- Unverletzbarkeit
REP ME UP	- Repariert das Schiff
PETY PETY	- Sprit für den Afterburner
CHILL OUT	- Die Temperatur der Laser wird verringert
NAPALM	- Unbegrenzte Anzahl von Atombomben

Diese Cheats sind bis zur nächsten Landung aktiviert.

Koen Nils

Master of Orion II

Um die folgenden Cheats zu aktivieren, muß die **ALT**-Taste gedrückt werden, während man den Code eingibt.

Einstein	- Alle Entwicklungen
Moola	- 1.000 BC
Menlo	- Entwicklungscheat
Iseeall	- Zeigt alle Planeten und Spieler an
Allai	- Informationen über die Computerspieler
Score	- Zeigt den aktuellen Punktestand an

Jan Pangas

Creatures

Wenn man das Creatures Weihnachtspaket erst jetzt installiert, wird man vor das Problem gestellt, daß man leider keine Schneemänner und Rentiere mehr importieren kann. Wenn man jetzt in den verschiedenen *.COB-Dateien etwas verändert, kann man zu einem beliebigen Zeitpunkt die verschiedenen Gegenstände importieren.

00000000: 0100 0A00 0100

0A ist die Anzahl der vorhandenen Objekte (hier halt 10), und die anschließende (also zweite) 01 muß in 00 geändert werden, damit die Objekte sich nicht mehr nur zu Weihnachten installieren lassen.

Thomas Linke

FIFA 97

Es gibt einen Trick, um bei FIFA 97 schöne und gute Tore zu schießen. Wie beim Vorgänger (FIFA 96) kann man den Flug des Balles beeinflussen. Wenn man aus ungefähr 20-25 Metern auf das Tor schießt und dabei im Flug die Tasten Hoch und Runter drückt, fliegt der Ball meist in einen Winkel. Wenn nicht, was sehr selten vorkommt, bekommt man eine Ecke.

Frank Stietenroth

Battledrome

Wer keine Lust mehr hat, in einem einfachen Mech gegen die Gegner zu kämpfen, der sollte bei der Namenseingabe einfach ein * vor seinen Namen setzen. Jetzt kann man sich wirklich alle Wünsche erfüllen.

Jürgen Ewald

War Wind

!golden boy	- 5.000 Mineralien
!the sun also rises	- Ganze Karte wird sichtbar
!pump an ahrn	- Prestige wird aufgewertet
!the great pumpkin	- Kampagne wird gewonnen

Jake Groß

Tomb Raider

Level beenden

Mit Laura einen Schritt vorwärts gehen (SHIFT), einen Schritt rückwärts und dann sich 3x in eine beliebige Richtung drehen. Jetzt ein Vorwärtssprung, und der Level ist beendet.

Alle Waffen

Mit Laura einen Schritt vorwärts gehen (SHIFT), einen Schritt rückwärts und dann sich 3x in eine beliebige Richtung drehen. Jetzt ein Sprung nach hinten, und man hat alle Waffen.

Thomas Konrad

Necrodome

Um diese Cheats einzugeben, muß man zuerst **T** drücken, um die Textbox aufzurufen.

excalibur	- Alle Waffen
smallrocks	- Munition
verysmallrocks	- Unbegrenzte Munition
shrubbery	- Alle Ausrüstungsgegenstände
swallow	- Voller Tank
unladdenswallow	- Unbegrenzter Sprit
rabbit	- Schilde aufladen
igotbetter	- Gesundheit aufladen
knight	- Unverletzbarkeit
coconuts	- Andere Bewegungsmöglichkeit
grail	- Man bekommt die Flagge
camelot	- Arena gewonnen
gimmesomeugarbaby	- Alle Waffen und Gegenstände
alreadygotone	- Alle Arenen werden freigeschaltet
antioch	- Alle Gegner werden getötet

Peter Hetterich

Pitfall - The Mayan Adventure

FRAMERATE	- Anzeige der Bilder/Sekunde
HATMAN	- Verwandelt den Charakter in eine Strichfigur
LETSDOHETIMEWARP	- Der geheime Atari 2600 Level
IDBUYTHATFORADOLLAR	- Alle Level werden freigeschaltet
IDDQD	- Informationen
MEOWMEOWLIKEMEOWMAN	- Neun Leben
PUMPYOUUP	- Neue Waffen
EATMOREBRAN	- Neun Continues
FIVEEASYPEICES	- Die ersten fünf Level werden freigeschaltet

Martina Dreher

Warcraft 2

Wenn man einen Magier hat, der den Zauberspruch Flammenschild beherrscht, stellt man diesen an die Küste und zaubert auf den nächsten gegnerischen Öltanker ein Flammenschild. Dieser beschädigt nun auf seiner Reise die Öltürme und Raffinerien, an denen er vorbeikommt.

Glen Lampert.

Gene Wars

Durch die Eingabe von **SALMONAXE** wird der Cheat-Modus aktiviert. Jetzt kann man durch Drücken der folgenden Tasten die verschiedenen Hilfestellungen aufrufen:

W	- Automatischer Sieg
C	- Man kann alles bauen
L	- Monolithen kommen
T	- Durchsichtige Gebäude
D	- Speicherinformationen

Thorsten May

Alien Trilogy

comeandhaveago	- Alle Waffen
ifyouthinkyouarehard enough	- Unbegrenzte Munition und alle Waffen
nadiapopovXX (XX = 1-34)	- Levelwarp

Bernd Thielmann

Monster Truck Madness

Durch Eingabe von **TREX** befindet man sich in einem Dinosaurier statt in einem Wagen.

Lars Schütte

Deadlock

Dieser Cheat funktioniert wahrscheinlich nur mit der Version 1.0 des Spieles. Um die Cheats zu aktivieren, muß man zuerst **CTRL-F1** drücken und kann in dem jetzt erschienenen Fenster die folgenden Kommandos eingeben.

make it so - 5.000 Geldstücke und 100 Einheiten jeder Ressource
frode - Die jetzige Entwicklung wird beendet
ghoti - Maximale Bevölkerung in allen Territorien
touche - Alle Videosequenzen können angesehen werden

Marcel Griech

C & C Alarmstufe Rot

Der Cheat gilt nur für die deutsche Version!

UNTER WINDOWS 95:

Mit dem Hex-Editor die Datei **RA95.EXE** wie folgt editieren:

Hexoffset: **D06EE** Bytes **29F3** ändern in **→ 9090** (Für Sowjets)

Hexoffset: **D06FA** Bytes **29F3** ändern in **→ 9090** (Allianz)

UNTER DOS:

Datei **game.dat** wie folgt editieren:

Hex-Offset: **15830E** Bytes **29B397010000** ändern in **→ 909090909090**

(Sowjet und Allianz)

Vorsicht: Ändert man beide Routinen unter Windows 95, hat der Computergegner auch unbegrenzt Geld. Daher nur die Stelle verändern, für deren Seite man spielt.

Stefan Sedlmayr

Die Siedler 2 & Mission CD

Wenn man auch in den Missionen den Nebel des Krieges ausgeschaltet haben möchte, also die ganze Karte aufgeklärt sein soll, wählt man im Hauptmenü als erstes ein freies Spiel an. Hier stellt man die Aufklärung auf „AUS“ und beendet das freie Spiel. Wenn man jetzt im Hauptmenü einen beliebigen Level auswählt, ist die ganze Karte sichtbar. Dieser Trick funktioniert auch noch mit der Mission-CD.

Johann Lewy

Syndicate Wars

Die folgenden Codes sind sowohl für die deutsche wie auch für die englische Version gültig.

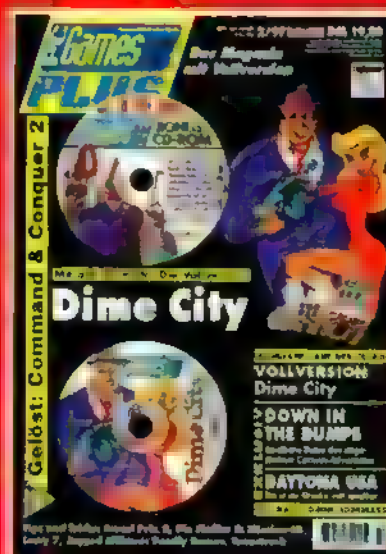
Als Login-Namen gibt man „**POOSLICE**“ an. Jetzt ertönt als Bestätigung, daß die Cheats aktiviert wurden, ein Sound. Jetzt kann man die folgenden Cheats verwenden:

- Im Ausrüstungsbildschirm kann man durch Drücken der Taste **0** so viel Geld bekommen, wie man möchte.
 - Im Ausrüstungsbildschirm die Taste **0** gedrückt halten, um alle Waffen zu bekommen.
 - Im Forschungszentrum **U** gedrückt halten, um einen Tag weiterzukommen.
 - Im Spiel **Alt-C** drücken, um die Mission zu beenden.
 - Im Spiel **Alt-T** drücken, um die Agenten dorthin zu teleportieren, wo sich die Maus befindet.
 - Im Spiel **Shift-Q** drücken, um den Agenten volle Lebens- und Waffenenergie zu geben. (Achtung: danach nicht mehr sichern.)
- Statt mit **Polay.Bat** kann man das Spiel auch mit „**main/w/mX**“ starten, wobei X für 1-108 steht. Dieser Wert steht für alle Einspieler-Missionen (auch Geheim-Missionen!).

NACHBESTELLEN!



01/97



02/97



03/97

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: **COMPUTEC VERLAG, Isarstr 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.**

Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> PC GAMES Plus	01/97	zu DM 19,80	
„Turrican 2“			
<input type="checkbox"/> PC GAMES Plus	02/97	zu DM 19,80	
„Dime City“			
<input type="checkbox"/> PC GAMES Plus	03/97	zu DM 19,80	
„Magic of Endoria“			
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM	3,-
GESAMTBETRAG			

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

..WENN KEINS ARGERST DU

JEDER
TITEL 39,95*
DM
STREETPRICE

ERNÄHLICH ÜBERALL, WO ES PC-SPIELE GIBT

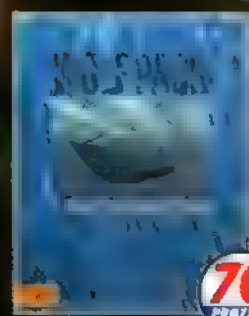
JEDER
TITEL 29,95*
DM
STREETPRICE



KAISER DELUXE
DER RASENMÄHER-MANN

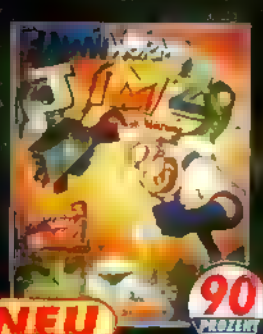
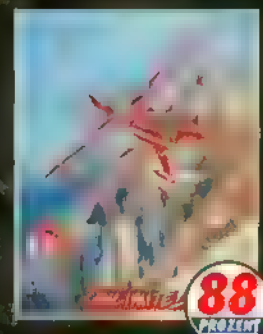


93
PROZENT



70
PROZENT

MEHR DA IST DICH ZU TODE!



JEDER
COMPILATION-TITEL
49,95
DM STREETPRICE

classics on

V.34-Plus-Modems im Vergleich

ÜBERHOLS



Der Hardware-Profi

Für PC Action schaut sich PC-Experte Kersten Mayer vom Redaktionsbüro Artifex die Computer von innen an: Sound- und Grafikkarten, Monitore, Festplatten, CD-ROM-Laufwerke und Joysticks untersucht der ausgebildete Diplom-Handelslehrer bis ins kleinste Detail. Artifex arbeitet nicht nur für PC Action, sondern auch für Zeitschriften wie FOCUS, ComputerBILD, PC Professionell, in'side online, PL@net und PC Magazin.

Rund zwei Jahre nach der Einführung des V.34-Standards, der eine maximale Übertragungsrate von 28.800 Bit pro Sekunde (bps) unterstützt, stellen die Modem-Hersteller auf V.34 Plus und somit 33.600 Bit pro Sekunde um. Lohnt sich jedoch eine Neuanschaffung?

Es gibt viele Gründe, sich in den Datennetzen zu tummeln: Aktuelle Treiber für Grafik- und Soundkarten finden Sie in AOL, CompuServe oder dem Internet ebenso wie Demos, Updates und Lösungshilfen zu aktuellen Spielen. Voll im Trend sind auch die Online-Spiele, bei denen sich Hunderte von Mitspielern gleichzeitig in einer virtuellen Welt – wie beispielsweise bei Meridian 59 – bewegen. Oder schlagen Sie der Telekom ein Schnippchen, indem Sie teure Ferngespräche mit Hilfe des Internets und einer geeigneten Soundkarte mit Voll-duplex-Unterstützung zum Ortstarif führen.

Doch bevor Sie all diese Möglichkeiten ausschöpfen können, steht Ihnen zunächst die Anschaffung eines Modems ins Haus, jenes Geräts, das es Ihnen ermöglicht, über das Telefonnetz mit anderen Rechnern in Verbindung zu treten. Und umsonst ist der ganze Spaß natürlich auch nicht: Neben den

Gebühren für den Internet-Zugang bzw. den jeweiligen Online-Dienst fallen weitere Telefonkosten für die Verbindung an. Und damit diese nicht zu hoch werden, lohnt sich die Anschaffung eines möglichst schnellen Modems.

Für die neueste Generation von Modems verspricht der Hersteller eine maximale Übertragungsrate von 33.600 bps statt bisher 28.800 bps. Entscheidend für das Erreichen einer hohen Übertragungsrate ist neben der Leitungsqualität auch das verwendete Modem auf der Gegenseite. Unterschiedliche Chipsätze sind häufig dafür verantwortlich, daß sich keine optimale Verbindung aufbauen läßt – aber auch Modems mit gleichen Prozessoren haben mitunter Probleme beim Verbindungsaufbau.

In unserem Test haben wir daher alle Modems untereinander getestet. Zwar wurde nicht immer die volle Übertragungsrate erreicht, doch kein Modem fiel weiter als

auf 28.800 bps zurück. Weitere Kriterien bei der Bewertung waren Funktionalität sowie Ausstattungsmerkmale und Lieferumfang.

Ausstattung und Funktionalität

Zunächst einmal können Sie mit allen getesteten Modems Faxe versenden und empfangen. Man unterscheidet hierfür drei Fax-Befehlsklassen – je höher diese ausfällt, desto weniger Rechenleistung muß der PC in die Aufbereitung und den Versand einer Fax-Nachricht investieren. Beim Kauf von zusätzlicher Fax-Software sollten Sie daher beachten, daß die Software auch mit der Fax-Befehlsklasse 1 zusammenarbeitet. Modems mit Voice-Funktion können Sie als Anrufbeantworter verwenden. Allerdings muß hierfür der Rechner dauerhaft eingeschaltet sein. Voice-Modems mit integriertem Mikrofon oder Mikrofonanschluß können Sie außerdem direkt als Freisprechtelefon für das

normale Telefonnetz verwenden. Über Anschlußbuchsen für ein externes Mikrofon und einen Lautsprecher können Sie sogar ein sogenanntes Headset – einen Kopfhörer mit Mikrofon – anschließen. ASVD (Analog Simultaneous Voice and Data) ist der neueste technische Kniff, der eine gleichzeitige Übertragung von Sprache und Daten ermöglicht. Eine sinnvolle Anwendung für ASVD ist beispielsweise, daß Sie während eines Online-Spiels die Möglichkeit haben, gleichzeitig mit dem Mitspieler zu sprechen. Dies funktioniert jedoch nur, wenn Sie mit Ihrem Gegenüber direkt – also nicht über das Internet – verbunden sind. Bedenken sollte man dabei allerdings, daß ASVD bereits eine Übertragungsrate von 14.400 bps für sich selbst beansprucht und somit die mögliche Datenübertragungsrate für das eigentliche Spielgeschehen auf 19.200 bps drückt. Eine zusätzliche Unterstützung innerhalb von Spielen ist hierfür nicht



SPUR



nötig - die Sprachübertragung regeln die Modems selbständig untereinander.

Ein weiteres Ausstattungselement bei Modems ist die Möglichkeit, über ein sogenanntes Flash-ROM

ein Update der Systemsoftware einzuspielen. Ist kein Flash-ROM vorhanden, so wird bei einem eventuellen Update der Austausch eines ROM-Bausteines nötig.

Kersten Maver

Die Modems im Test

Pearl V.34 3314 TVQE

In Ausstattung und Funktionalität liegt das Modem von **Pearl** am Ende des Testfeldes: So ist keine Voice-Funktionalität gegeben, und das mitgelieferte Telefonkabel fällt außergewöhnlich kurz aus. Auch in der **Geschwindigkeit** schaltet das Modem gerne einmal ein oder zwei Gänge zurück und kommt bisweilen nur auf **28.800 oder 31.200 bps**. Was das Modem schließlich dennoch attraktiv macht, ist der niedrige Preis von nur **178,80 Mark**. Bei gleichzeitiger Bestellung eines T-Online- oder Internet-Anschlusses über Pearl werden sogar nur **148,80 Mark** fällig.

**INSERENTENVERZEICHNIS PC ACTION 3/97**

3DO Studio	135	Jöllennebeck	159
ACME	133	Joysoft	65
America Online	127	Koch Media	164
Arizona	17	Magellan	95
B & E Games	11	Magic Entertainment	75
Bachler	121	Mandala	11
Bomico	2, 3, 23, 39, 98, 99	Media Point	58, 69
Call & Play	49	Media Publishing	125
CD-ROM Borse	59	Micro Fun	156
Compustore	153	Mindscape	71
CompuTec Verlag	19, 106,113, 141, 147, 149	MLC	79
Comsoft	57	Multimedia Soft	59
Cosi	93	Okay Soft	17
Cross Computer	37	Philip Morris	55
Eagle Games	117	Ravensburger	31
Egmont	89	Rival Network	115
Eidos	163	Sega	43
Electronic Arts	8, 9	Software 2000	91
Funsoft	45, 150, 151	Software Company	47
Funware	20	Starbyte	123
Game It	107	Tsunami	155
Greenwood	101	UBI Soft	15
Hintshop	139	Versand 99	73
Ikarion	12, 13	Vogel Verlag	161
Interplay	4	Wial	24, 25

		CPU	Upgrad e	Tower	Tower	Tower
<i>anrufen, bestellen, und schon kommt!</i>		Prozessoren für Pentium- und PentiumPro- Mainboards	Pentium- Mainboard + Prozessor + CPU-Lüfter gejumpert probegelaufe n	BASIC E-IDE PCI 256 kB PB 8 MB RAM 1,0 GB HDD	IDE 16 MB EDO 1 2 GB HD 8x CD-ROM 2 MB SVGA Sound	SCSI 32 MB DIMM 2 GB HD 8x CD-ROM 2 MB SVGA Sound
5K86	100 133 166	148,- 198 398	348,- 448 598 -	998,- 1 098 - 1 198 -	1.298,- 1 498 1 598 -	1.898,- 1 998 - 2 198 -
6x86 Cyrix	133+ 166+	198 - 298,-	448 548,-	1 098 - 1 198 -	1 498 - 1.598,-	1 998 2 198,-
Pentium	133 166 200	298,- 598 998 -	498,- 948 - 1 248	1.198,- 1 598 1 898 -	1.498,- 1 998 - 2 298	2.298,- 2 598 - 2 898
MMX	166 200	748,- 1 098	998,- 1 348 -	1.698,- 1 998 -	1.998,- 2 498	2.598,- 2 998 -
Pentium	200	1.198,-	1.798,-	2.498,-	2.898,-	3.498,-

CompuStore

Gratis-Preisliste, Beratung, Bestellung.

Tel 08807310 Mo-Sa 8-20h

CompuStore 86911Diessen Fax 0 88 07 09 53

Alle Angebote gemäss unseren AGB zzgl. NN-Versand

Mainboards		10 Tage Rückgaberecht 6 Monate Garantie		Monitore	
Pentium ab 198.-		DIMM 12ns 168pin		Acer - Eizo 14" ab 398.-	
Pentium Pro	ab 498.-	Der schnellste	8 MB 148.-	NEC - Phillips	15" ab 498.-
Asus	Gigabyte	Arbeitsspeicher!	16 MB 278.-	Sony	17" ab 698.-
MSI - Pine - QDI	Soyo		32 MB 498.-	Yakumo	
Scanner ab 248.-		RAM PS-2/EDO 60ns 72pin Tagespreise Stand 12.97		CD-ROM IDE ab 178.-	
color	ab 398.-	4 MB	28.-	BTC-Goldstar	8-fach ab 198.-
Flachbett color	ab 498.-	8 MB	58.-	NEC-Pioneer	10-fach ab 228.-
Drucker 298.-		16 MB	148.-	Sony-Teak	12-fach ab 248.-
Tinte color	ab 248.-	32 MB	278.-		ab 298.-
Laser mono	ab 298.-	64 MB	698.-	SCSI-CD-ROM ab 198.-	
Sound ab 58.-				CD-Recorder ab 698.-	
Soundblaster	ab 148.-			Parallel Port / IDE	ab 1 198.-
SB AWE 64Bit	348.-			CD-Rohlinge	10 Stück ab 108.-
Festplatten		Lautsprecher ab 38.-		Grafikkarte ab 48.-	
		Gehäuse	ab 98.-	n	
Fujitsu		SCSI-Controller	ab 148.-	2 MB ab 78.-	
IBM	IDE ab 298.-	Modems	ab 128.-	ATI - Creative - Cyrus - Elsa - Matrox	
Micropolis	1,2 GB 348.-	Diskettenlaufwerke	ab 48.-	Miro - Spea - Trident - Videologic	
s	1,6 GB 398.-	Netzwerkarten	ab 58.-	Matrox Mystique ab 228.-	
Seagate		TV - Video - Zip - USV - Mäuse		ATI Xpression	ab 178.-
WD	2,1 GB 448.-	Tastaturen - Mikros - Kopfhörer		Videologic Grafixstar	ab 128.-
	3,0 GB 598.-	Beratung und kulanter Service		Miro Med a	ab 228.-
SCSI ab 598.-		vor und nach Ihrem Einkauf			

Elsa Microlink 33.6TQV

Das stabile Metallgehäuse des Elsa Microlink bietet zwar wenig fürs Auge, dafür können sich die inneren Werte sehen lassen: In der Übertragungsgeschwindigkeit erzielt das Microlink die besten Testresultate. Besonders bei der Übertra-

gung unkomprimierter Daten lieferte das Modem überdurchschnittliche Ergebnisse. Nur aufgrund der fehlenden ASVD-Unterstützung verpaßte das mit 359 Mark recht teure Microlink knapp den ersten Platz.



Microcom Office Porte 33.6

Extravagant ist das Gehäuse des Office Porte 33.6 geformt, in dem ein Mikrofon bereits fest eingebaut ist. Über die Ausstattung des Modems gibt es kaum Negatives zu berichten: Lediglich die Fax-Funktionalität und ein fehlendes Flash-ROM verhindern das Erreichen der Höchstpunktzahl. Dank neuem Rockwell-Chipsatz mit ASVD-

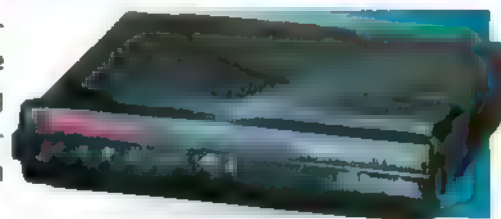
Unterstützung, einem Anschluß für Mikrofon und Lautsprecher ist das Modem für alle Anwendungen bestens gerüstet. Die erreichten Übertragungsraten liegen dabei nur knapp hinter dem schnellen Modem von Elsa, so daß sich das 333 Mark teure Office Porte die Empfehlung der Redaktion verdient hat.



US Robotics Sportster Voice

Das Sportster Voice vom bekannten Hersteller US Robotics ist besonders für die Sprachverarbeitung geeignet. So sind ein interner Lautsprecher und ein Mikrofon vorhanden, zusätzlich können Sie auch einen externen Lautsprecher anschließen. In unserem Test klappte zwar der

Verbindungsaufbau mit anderen Modellen, jedoch fiel das Modem häufig auf niedrigere Übertragungsraten zurück. Zum Lieferumfang des 348 Mark teuren Sportster Voice zählt neben der Software und den Anschlußkabeln auch ein Kopfhörer.



DIE MODEMS IM BENCHMARK-TEST

Angegeben ist die Übertragungsdauer (Durchschnitt aus drei Testläufen) zwischen zwei Modems in Sekunden jeweils für die Sende- und Empfangsleistung. Übertra-

gen wurde eine bereits komprimierte ZIP-Datei sowie eine reine ASCII-Datei, mit der die Leistung der modem-internen Kompression getestet wurde.

Übertragungsdauer in Sekunden zwischen zwei Modems

Empfänger		Sender				
		Pearl V.34 3314 TVQE	Diamond Supra Express 336e SP	US Robotics Sportster Voice	Multitech Multi Modem ZDX 33.6	Microcom Office Porte 33.6
unkomprimierte Datei	Pearl V.34 3314 TVQE		30	23	26	23
komprimierte Datei			67	65	68	67
unkomprimierte Datei	Diamond Supra Express 33.6e SP	33		31	30	34
komprimierte Datei		75		70	65	75
unkomprimierte Datei	US Robotics Sportster Voice	31	29		27	24
komprimierte Datei		72	65		70	67
unkomprimierte Datei	Multitech Multi Modem TDX 33.6	25	29	25		25
komprimierte Datei		67	65	65		65
unkomprimierte Datei	Microcom Office Porte 33.6	23	29	24	25	
komprimierte Datei		67	66	64	65	
unkomprimierte Datei	Elsa Microlink 33.6TQV	23	29	23	25	23
komprimierte Datei		74	66	70	69	66
unkomprimierte Datei	Computime RalleyCom 336	23	30	23	25	23
komprimierte Datei		66	65	75	66	66
unkomprimierte Datei	Durchschnitt	26,3	29,3	24,8	26,3	25,3
komprimierte Datei	Sendeleistung	70,2	65,7	68,2	67,2	67,7
unkomprimierte Datei	Durchschnitt gesamt	24,7	30,2	25,7	26,1	24,9
komprimierte Datei		68,1	67,4	68,2	66,3	66,7
Geschwindigkeit in Prozent im Vergleich zum schnellsten Modell		98,1	93,3	97,0	98,6	99,4

Computime RallyCom 33.6

Das **RatleyCom** präsentiert sich trotz seines vergleichsweise günstigen Preises mit einer hohen Funktionalität sowie mit **Voice-Unterstützung**. Möchten Sie einen externen Lautsprecher oder ein Mikrofon anschließen, wird ein spezieller Adapter nötig, der nicht im Lieferumfang enthalten ist. Zu den schnellsten Mo-

dem im Test kann sich das **RalleyCom** zählen, das lediglich durch das **MicroLink** von Elsa übertroffen wurde. Verzichten müssen Sie auf ein Flash-ROM, ASVD sowie einen internen Lautsprecher. Dafür kann der Hersteller das Modem auch zu einem günstigen Preis von nur **249 Mark** anbieten.



Multitech MultiModem ZDX 33.6

Klein und kompakt präsentiert sich das **MultiModem** von **Multitech**. Ausgestattet mit einem **AT&T-Chipsatz** und **Flash-ROM**, müssen Sie auf eine Voice-Funktionalität verzichten. Unterstützt wird außerdem nur die Fax-Befehlsklasse 1. In

der Praxis leistete sich das Modem jedoch keine Schwächen und arbeitet mit der vollen Übertragungsrate. Bei einem Preis von 279 Mark bietet das ZDX 33.6 ein recht gutes Preis-Leistungsverhältnis.



Diamond Supra Express 33.6e SP

Im **Supra Express** arbeitet der neueste Chipsatz von **Rockwell**, der mit **ASVD** die simultane Übertragung von Daten und Sprache unterstützt. Für Mikrofon und Lautsprecher gibt es entsprechende Anschlußbuchsen, so daß das Modem problemlos als Freisprechtelefon eingesetzt werden kann. Ein **Flash-ROM** nimmt jederzeit Software-Updates auf, beim Faxen sind Sie auf die Befehlsklasse 1 beschränkt. Bei der Übertragungsgeschwindigkeit bildet das **Supra Express** das **Schlußlicht** im Testfeld: Zwar werden beim Senden komprimierter Daten durchweg hohe Übertragungsraten erzielt,

beim Empfang fiel das Modem jedoch häufiger in niedrigere Übertragungsmodi zurück. Gespart wurde weiterhin am Handbuch, das einige grundlegende Befehle nicht erläutert, sowie an einem Netzschalter – zum Ausschalten müssen Sie den Stecker des externen Netzteils aus der Dose ziehen. Dennoch fällt die Wertung durch die hohe Funktionalität recht gut aus, auch wenn das Modem mit **379 Mark** sehr teuer ist.



Elsa Microlink 33.6TQV	Computime RalleyCom 336	Durchschnitt Empfangsleistung
23	23	24,7
64	65	66,0
29	29	31,0
64	66	69,2
23	25	26,5
65	70	68,2
25	26	25,8
65	65	65,3
23	23	24,5
66	66	65,7
	23	24,3
	66	68,5
23		24,5
65		67,2
24,3	24,8	
64,8	66,3	
24,3	24,7	
66,7	66,8	
100,0	99,5	

Zubehör		Mainboards & CPU		Speicher	
Aktivboxen 25W	39,00	Pentium 250PB (Cache	125,00	SiMM 1 MB	29,00
Aktivboxen 3D 120W	69,00	ASUS P55T2P4	270,00	SiMM 4 MB	41,00
(beide incl. Netzteil)		Gigabyte 11X 512KB Cache	275,00	SiMM 4 MB PS/2	39,00
PL Lüfter für 486er	11,99			SiMM 4 MB PS/2 EDO	37,00
CPU Lüfter für Pentium	19,90	80180DX2 80	69,00	SiMM 8 MB PS/2	62,00
IO-MEGA ZIP LW	295,00	5 Volt		SiMM 8 MB PS/2 FDO	59,00
Zip-Medien 100MB	23,50	Stromversorgungsadapter		SiMM 16 MB PS/2	139,00
Floppy Laufw. 1,44MB	45,00	3,3V CPU auf 5V Board	48,50	SiMM 16 MB PS/2 E	129,00
ISA Controller	25,00				
Computerkamera für		AMD 5x86 133MHz	69,00	Adapter	
Druckerport		AMD 5x PR130	125,00	4*SiMM PS/2	29,00
QuickCam s/w 215,80		AMD 5x PR133	109,00		
		CYRIX 166	77,00		
		iP 133	339,00		
		iP 150	499,00		
		iP 166	699,00		
Gehäuse BigTower oMT	95,00	MMX, P200 und P200pro auf Anfrage			
Gehäuse MiniTower oMT55,00					
Netzteil 200W	45,00	Festplatten			
Netzteil 230W	75,00	Pelladium 1,2GB	333,00		
Wechselrahmen für HD	35,00	Samsung 1,6GB	396,00		
Joystick	19,50	Seagate 2,1 GB	433,00		
Null-Modemkabel	10,50				
Null-Modem-ser & par	29,50				
Modem 14,4	89,00				
Modem 28,8	195,00				
ISDN 50 Karte Fritz	195,00				
ISDN 50 Karte Creatix	170,00				
Mausser & PAD	13,50				
Mausser Logitech 3Ta	22,00				
Microsoft Mouse	38,00				
WIN 95 Tastatur	39,00				
Tastatur 102 Ta DIN	27,00				
USV 250 VA	155,00				
USV 400 VA	299,00				
VGA Karten					
ATI WinCa 2MB PCI	99,00				
ATI WinCa 1MB PCI	89,00				
Matrox Mystique 2MB	285,00				
VK PCI 2MB					
mit TV Ausgang	225,00				

TSUNAMI Computer Woldegk GmbH, 17348 Woldegk, Mühlendamm 1

Tel: 03963 / 211336 Fax: 03963 / 211337

Preise freibleibend, Zwischenverkauf, Irrtum und Änderungen vorbehalten

TSUNAMI Computer

HARDWARE V.34 PLUS MODEMS

Mehrpreis in Pfennig, um dieselbe Datenmenge zu übertragen, die der Testsieger in einer Stunde überträgt (bei höchstem Citytarif)

Modell	Pearl V.34 3314 TVQE	Diamond Supra Express 336e SP	US Robotics Sportster Voice	Multitech Multi Modem ZDX 33.6	Microcom Office Porte 33.6	ElsaMicrolink 33.6TQV	CompuTime Ralleycom33.6
Pfennig/Stunde	9,2	34,7	14,9	7,0	3,1	0,0	2,2

ANBIETERADRESSEN

i CompuTime GmbH, Max- von-Eyth-Str. 4, 86899 Landsberg, Tel. (08191) 9199-0, Fax (08191) 29550 Diamond Multimedia GmbH, Landsberger Straße 408, 81241 Mün-	chen, Tel. (089) 5 46 54-0, (089) 58 05-133 Elsa GmbH, Sonnenweg 11, 52070 Aachen, Tel. (0241) 9177-0, Fax (0241) 9177-600 Telewin GmbH, Industriestraße 5,	77972 Mahlberg, Tel. (07825) 870666, Fax (07825) 86806 MultiTech Computers GmbH, Edels- bergstr. 8, 80686 München, Tel. (089) 54 70 28-0, Fax (089) 54 70 28-10	Pearl Agency, Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen, Tel. (07631) 360-0, Fax (07631) 360-444 U.S. Robotics, Münchner Straße 12, 85774 Unterföhring, Tel. (089) 99 22 00, Fax (089) 95 77-220
--	--	--	---

Hersteller	CompuTime	Diamond	Elsa	Microcom	Multitech	Pearl	US Robotics
Produkt	RalleyCom 336	Supra Express 336e Sp	Microlink 33.6TQV	OfficePorte 33.6	Multi Modem ZDX33.6	V.34 3314 TVQE extern	Sportster Voice 33.6
Testmuster von	CompuTime	Diamond	Elsa	Telewin	Multitech	Pearl	US Robotics
Preis	249,- Mark	379,- Mark	359,- Mark	333,- Mark	279,- Mark	178,80 Mark	348,- Mark
BZT-Zulassung	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Chipsatz	Rockwell RC288DPI	Rockwell RCV288DPFSP Rev 44BC	Rockwell	Rockwell RCV288DPFSP Rev 44BC	AT&T	Rockwell RC288DPI Rev 05BA	US Robotics
ROM-Version	VF-1133V/R6 (GM) V8.00.0	006 GER 00	1.23, 10.10.96	2.050D-V34 ACF DS1	2.13A, 31.01.96	CRS-02 GER 19.04.95	2.0, 21.08.96
Faxbefehlsklassen	1, 2	1	1, 2, 2.0	1	2	1, 2	1, 2.0
Konfigurationsprofile	2	2	2	2	2	2	2
Voice-Funktion	ja	ja	ja	ja	nein	nein	ja
Flash-ROM	nein	ja	nein	nein	ja	nein	nein
ASVD	nein	ja	nein	ja	nein	nein	nein
Software							
Terminalsoftware	Excalibur	Trio 5.02	Telix Lite 1.15d	Focal Point 4.03	Trio Fax 5.0	Bitware 3.30.07	Phone Tools 1.03
Fax	RCom Fax	Trio 5.02	Elsa Suite	Focal Point 4.03	Trio Fax 5.0	Bitware 3.30.07	Phone Tools 1.03
Sprachverarbeitung	-	Trio 5.02	Elsa Suite	Focal Point 4.03	-	Bitware 3.30.07	Phone Tools 1.03
Internet-Telefon	-	-	-	-	-	-	Vocaltech Internet Phone
Zugangssoftware für Online-Dienste	T-Online, AOL	CompuServe	T-Online, AOL, CompuServe	T-Online, AOL	CompuServe, AOL	-	CompuServe, AOL
Ausführung							
Gehäuse	Plastik	Plastik	Metall	Plastik	Plastik	Plastik	Plastik
Statusleuchten	9 LEDs	8 LEDs	10 LEDs	5 LEDs	10 LEDs	9 LEDs	8 LEDs
Interner Lautsprecher	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Lautstärkeregl.	nein	nein	nein	nein	nein	nein	ja
Netzschalter	ja	nein	ja	ja	ja	ja	ja
Mikrofonbuchse	über Adapter	ja	nein	ja	nein	nein	nein
internes Mikrofon	nein	nein	ja	ja	nein	nein	ja
Lautsprecherbuchse	ja	ja	nein	ja	nein	nein	ja
Bewertung							
Ausstattung (0 bis 20 Punkte)	15	17	14	16	11	9	15
Übertragungsge- schwindigkeit (0 bis 60 Punkte)	59	53	60	59	58	58	57
Wertung in Prozent	93%	88%	93%	94%	96%	94%	90%
Note	sehr gut	gut	sehr gut	sehr gut	gut	gut	sehr gut

MicroFun
Unterhaltungshard- und -software

aktuelle Tagespreise erfragen
Gesamtkatalog kostenlos anfordern

CD-Laufwerke

Samsung SCR 830	8-fach IDE	185,00
Toshiba XM 5602B	8-fach IDE	199,00
Toshiba XM 5702B	12-fach IDE	252,00
Panasonic CR583B	8-fach IDE	187,00
Panasonic DR584B	12-fach IDE	229,00

VGA-Karten

Matrox Mystique	2 MB	255,95
Matrox Mystique	4 MB	319,95
Matrox Millennium 220 MHz	2 MB	349,95
Matrox Millennium 220 MHz	4 MB	475,95
ELSA Victory 3D	2 MB	189,95
ELSA Victory 3D	4 MB	284,95
ELSA Winner 1000 TRIO V	2 MB	128,95
Diamond Stealth 3D 2000	2 MB	204,95
Diamond Stealth 3D 3000	2 MB	424,95
ATI 3D XPRESSION	2 MB	209,95
ATI 3D XPRESSION+PC2TV	2 MB	316,95
ATI 3D XPRESSION+PC2TV	4 MB	373,95
Hercules Terminator64/Video	2 MB	139,95
Hercules Dynam le128/Video	2 MB	189,95
Hercules Stingray64/Video	2 MB	131,95

PC-Zubehör

3 1/2" Diskettenlaufwerk	45,95
Pentium-Cooler	19,00
Netzwerkarte NE 2000 kompatibel	55,95
S MM Adapter	32,95
Spannungswandler	55,95

Festplatten

Western Digital 16,0 MB DE	443,00	
Western Digital 21,0 MB DE	469,00	
Western Digital 25,0 MB DE	509,00	
Western Digital 31,0 MB IDE	635,00	
Western Digital 40,0 MB IDE	787,00	
Seagate 32132A	455,00	
Seagate 52525A	465,00	
Quantum Fireball	2100 MB IDE	455,00
IBM Deskstar 40GB-1234	2100 MB IDE	454,00
IBM Deskstar 40GB-1234	3270 MB DE	619,00

Soundkarten

Creative SoundBlaster 16 Value IDE	132,95
Creative SoundBlaster 32 PnP	207,95
Creative SoundBlaster AWE64 PnP	315,95
Creative SoundBlaster AWE64 Gold	351,95
Creative WaveBlaster II Game Pack	233,95
Terratec SoundSystem Base 1 PnP	79,95
Terratec SoundSystem Gold 16/96 S.E.	118,95
Terratec SoundSystem Maestro 16/96 S.E.	238,95
Terratec SoundSystem Maestro 16/96	281,95
Terratec SoundSystem Maestro 32/96 S.E.	336,95
Terratec SoundSystem Maestro 32/96	432,95
Ensoniq SoundScape Pro Bundle	557,95
Ensoniq SoundScape Elite Pro Bundle	679,95

CPU

AMD 586 P75-133 MHz	87,95
AMD 586 P100	140,95
AMD 586 P133	210,95
Cyrix 686 P150+	207,95
Cyrix 686 P166+	294,95
Cyrix 686 P200+	629,95
Intel Pentium 133 MHz	387,95
Intel Pentium 150 MHz	417,95
Intel Pentium 166 MHz	706,95
Intel Pentium 200 MHz	975,95
Intel Pentium 166 MHz MMX	884,95
Intel Pentium 200 MHz MMX	1185,95

ZIP-Drive

Imaging ZipDrive intern	325,95
Imaging ZipDrive extern	337,95

CD-Recorder

Philips CDD2890 Sleszen Zerschneiden	799,95
TE AC CDR 405 Sleszen 4x-schneiden	1256,50
AC WorldCD (Ses. 15)	969,95
CD-Ringings Philips "Ses. 15" verb. Gold	11,95

Streamer

HP-Colorado Jumbo 350	115,95
-----------------------	--------

Modem / ISDN-Karte

AVM Mega-Modem SDN-Bundle	4,95
ELSA MicroLink ISDN-PCI	4,95
ELSA MicroLink ISDN-PCI extern	4,95
ZOOM Teleport V34XE extern 28.800	12,95
Miro Connect 34 Office	549,95

Motherboard

ASUS P55-T2P4	285,95
Gigabyte 586ATV	217,95
Gigabyte 586 HX	258,95
Gigabyte 586ATV Intel 430HX 256 KB PB-Cache incl AMD 5K86 P100	358,95
Gigabyte 586ATV Intel 430HX 256 KB PB-Cache incl AMD 5K86 P133	427,95
Gigabyte 586ATV Intel 430HX 256 KB PB-Cache incl Pentium 133 MHz	804,95
Gigabyte 586 HX Intel 430HX 256 KB PB-Cache incl Pentium 150 MHz	834,95
Gigabyte 586ATV Intel 430HX 256 KB PB-Cache incl Pentium 166 MHz	92,95
Gigabyte 586ATV Intel 430HX 256 KB PB-Cache incl Pentium 200 MHz	1185,95
Gigabyte 586 HX Intel 430HX 512 KB PB incl Cyrix 6x86 P166+	551,95
Gigabyte 586 HX Intel 430HX 512 KB PB incl Pentium 133 MHz	64,95
Gigabyte 586 HX Intel 430HX 512 KB PB incl Pentium 150 MHz	677,95
Gigabyte 586 HX Intel 430HX 512 KB PB incl Pentium 166 MHz	804,95
Gigabyte 586 HX Intel 430HX 512 KB PB incl Pentium 200 MHz	1235,95
Gigabyte 586 HX Intel 430HX 512 KB PB incl Pentium 166 MHz MMX	1139,95
Gigabyte 586 HX Intel 430HX 512 KB PB incl Pentium 200 MHz MMX	1439,95
ASUS P55-T2P4 Intel 430HX 512 KB PB incl Pentium 133 MHz	571,95
ASUS P55-T2P4 Intel 430HX 512 KB PB incl Pentium 150 MHz	702,95
ASUS P55-T2P4 Intel 430HX 512 KB PB incl Pentium 166 MHz	809,95
ASUS P55-T2P4 Intel 430HX 512 KB PB incl Pentium 200 MHz	1259,95
ASUS P55-T2P4 Intel 430HX 512 KB PB incl Pentium 166 MHz MMX	1188,95
ASUS P55-T2P4 Intel 430HX 512 KB PB incl Pentium 200 MHz MMX	1468,95

Versand: Nikolaus-Otto-Str. 6 Phone: 08131/53 96 40
85221 Dachau Fax: 08131/53 96 41
BTX: Microfun#

Immer mehr Leistung versprechen sich die Hersteller von Grafikkarten durch neuere 3D-Prozessoren. Welche Produkte seit unserem letzten Test in der Ausgabe 10/96 neu erschienen sind, erfahren Sie auf den folgenden Seiten.

Alle 3D-Beschleuniger im Überblick

QUAL DER WAHL

Beim letzten Test konnte kaum ein Hersteller funktionstüchtige Treiber für Direct3D vorweisen. Auch war die Unterstützung durch die Spiele-Industrie im September letzten Jahres mangelhaft, weshalb wir seinerzeit keine konkrete Kaufempfehlung aussprechen wollten. Seit der Einführung von Direct3D 3.0 und dem Erscheinen

etlicher Spieletitel mit Unterstützung für die neuen Karten, ist jedoch ein direkter Vergleich möglich geworden. Um zu überprüfen, welcher 3D-Prozessor zur Zeit die Nase vorn hat, haben wir das Tunneldemo des DirectX SDK sowie das Spiel Hellbender von Microsoft herangezogen. Neben den zum Teil dramatischen Geschwindigkeitsunterschieden in

der Bildwiederholungsrate fiel auch noch folgender Aspekt ins Auge: Grafikprozessoren, die einen bilinearen Filter unterstützen, verbessern die Darstellungs-

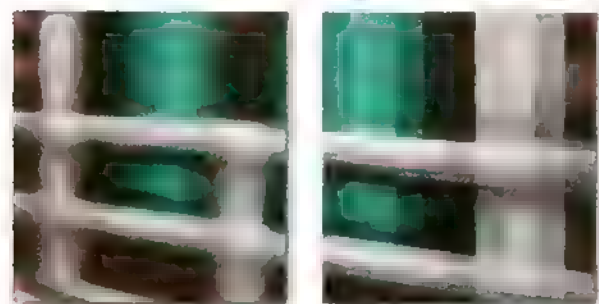
qualität gewaltig. Bei der Annäherung an ein Objekt entstehen in 3D-Spielen für gewöhnlich grobe Pixelstrukturen und unschöne quadratische Muster. Ein bilinearer Filter sorgt für annähernd photorealistische Darstellungen, indem jeder Bildpunkt mit seinen Nachbarn abgemischt wird und so der Eindruck fließender Übergänge entsteht. Die Grafikkarten des letzten Tests waren ohne Ausnahme komplette 2D- und 3D-Lösungen, die neben der 3D-Beschleunigung auch für die 2D-Darstellung und -Beschleunigung zuständig sind. Neu hinzugekommen ist eine Reihe von Zusatzkarten, die neben einer bereits installierten Grafikkarte betrieben werden. Der Vorteil dieser Karten liegt darin, daß Sie eine bereits vor-

handene gute und teure Grafikkarte nicht zum alten Eisen geben müssen. Der Nachteil ist, daß Sie für ein solches Gespann zusammen etliche Mark mehr auf den Tisch blättern müssen.

Ein weiteres Ergebnis unserer Untersuchungen ist, daß Karten mit nur 2 MByte RAM deutliche Probleme mit verschiedenen Spielen haben. Vor allem die Komplettkarten - die ja auch noch Speicher für die normale Bildschirmdarstellung benötigen - haben oft nicht ausreichend Speicherplatz für die Vielzahl von Texturen moderner 3D-Spiele.

Die Prozessoren im Detail

S3 Virge: Bei dem S3 Virge handelt es sich um eine Weiterentwicklung des bekannten TrioV+ Prozessors. Schnell ist der Virge



Der bilineare Filter wird leider bisher kaum eingesetzt. Er mischt benachbarte Bildpunkte untereinander ab, so daß keinerlei Pixel mehr zu sehen sind.

Die Apocalypse 3D von Videologic bietet exzellente 3D-Performance, funktioniert aber nur mit bestimmten Hauptplatinen bzw. Chipsätzen (links).

Auf Diamonds Monster 3D arbeitet der Prozessor Voodoo von 3Dfx, der zur Zeit leistungsfähigste 3D-Beschleuniger. Sie liefert die schnellsten Framerates bei zugleich exzellenter Bildqualität.

Der 3D Blaster PCI von Creative Labs hinterläßt in der 2D-Leistung einen gemischten Eindruck, kann mit der 3D-Leistung jedoch überzeugen.

dann auch nur in der 2D-Beschleunigung, während sich 3D-Welten doch recht träge aufbauen. Mit dem Virge VX - dieser arbeitet mit schnellem VRAM - konnte lediglich die 2D-Beschleunigung signifikant verbessert werden. Schnelle 3D-Grafiken verspricht sich der Hersteller

erst durch kommende Generationen seiner Prozessoren, wie dem Virge DX bzw. Virge GX.

ATI 3D Rage 2: Der aktuelle 3D-Prozessor von ATI trägt die Bezeichnung Rage 2, der in SVGA-Auflösungen recht gute Leistungsdaten erreicht, jedoch in niedrigen Auflösungen wie 320 x 200 Punkten außergewöhnlich langsam ist. Mit seiner 3D-Beschleunigung ist der Rage 2 mittlerweile zwar schneller als der Virge von S3, kann jedoch mit den erst kürzlich erschienenen 3D-Prozessoren nicht mithalten.

Matrox MGA1064SG: Wie das Kürzel in der Bezeichnung schon andeutet, arbeitet der Prozessor von Matrox mit dem besonders schnellen SGRAM. Eingesetzt wird der MGA 1064SG auf der Grafikkarte Mystique, mit der Sie im Vergleich zu S3-basierten Karten etwa mit der doppelten 3D-Leistung rechnen können. Allerdings: Der Prozessor unterstützt keine bilinearen Filter, was sich negativ auf die Qualität der Grafik auswirkt.

NEC PowerVR: Der 3D-Chip PowerVR - ein Gemeinschaftsprojekt von NEC und Videologic - wird als zusätzliche Steckkarte angeboten, die neben einer bereits vorhandenen Grafikkarte arbeitet. Videologic bietet mit der Apocalypse 3D eine entsprechende Karte für den PCI-Bus an. Externe Kabelverbindungen sind nicht nötig, da die Daten direkt über den PCI-Bus geschickt werden. Jedoch wird hierfür ein moderner PCI-Chipsatz wie der Intel HX oder VX benötigt. Mit dem bereits etwas älteren FX-Chipsatz können Sie die Apocalypse 3D nicht betreiben. Als Hardware-Voraussetzung gibt der Hersteller zudem einen Prozessor mit

wenigstens 133 MHz an, was mit den besonderen Rechentechniken begründet wird, mit der der PowerVR eine 3D-Welt aufbaut. Um eine optimale Geschwindigkeit zu erreichen, müssen Spiele daher die PowerVR-eigenen Features gesondert unterstützen. In der 3D-Leistung schlägt die Apocalypse 3D die Matrox Mystique in einigen Benchmarks glatt um das Doppelte - jedoch fehlen auch hier die bilinearen Filter. Ein speziell für den PowerVR angepaßtes Spiel ist Ultimate Race von Kalisto, das in 800 x 600 Punkten läuft und einen ersten Eindruck über die Leistungsfähigkeit vermittelt.

3Dfx Voodoo: Härtester Konkurrent des PowerVR ist derzeit der Prozessor Voodoo vom Hersteller 3Dfx. Der Voodoo ist ebenfalls ein reiner 3D-Beschleuniger, der eine zusätzliche Grafikkarte benötigt, mit der er jedoch über ein externes Kabel verbunden wird. Zum Einsatz kommt der Chip auf der Orchid Righteous 3D sowie der Diamond Monster 3D. Im Gegensatz zum PowerVR unterstützt der Voodoo auch bilineare Filter, ohne daß es hierbei zu sichtbaren Geschwindigkeitseinbußen kommt. Einziger Nachteil: Ist der Voodoo aktiv, steht nur noch eine maximale Bildwiederholfrequenz von 60 Hz zur Verfügung. Ohne 3D-Beschleunigung können Sie jedoch die Bildwiederholfrequenzen Ihrer vorhandenen Grafikkarte nach wie vor voll ausnutzen. Der aktuelle

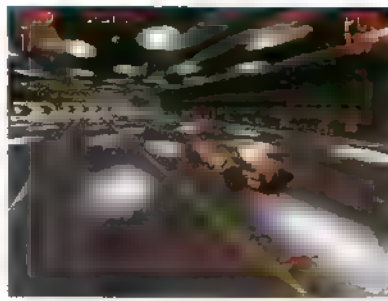
3D-Grafikkarten im Überblick

Hersteller	Produkt	Prozessor	RAM-DAC	Speicher	Preis	Besonderheit
Diamond	Stealth 3D 2000	S3 Virge	135 MHz	2 bis 4 MByte EDO-RAM	299,- (2 MB) 355,- (4 MB)	
Elsa	Victory 3D	S3 Virge	135 MHz	2 bis 4 MByte EDO-RAM	328,- (2 MB), 429,- (4 MB)	
Genoa	Phantom 3D	S3 Virge	135 MHz	2 bis 4 MByte EDO-RAM	ab 250,-	
Hercules	Terminator 3D	S3 Virge	135 MHz	4 MByte EDO-RAM	390,-	
Miro	Media 3D	S3 Virge	135 MHz	2 MByte EDO-RAM	349,-	Anschluß an Fernseher möglich
Number Nine	9 FX Reality 332	S3 Virge	135 MHz	2 MByte EDO-RAM	300,-	
Orchid	Fahrenheit Video 3D	S3 Virge	135 MHz	2 MByte EDO-RAM	328,-	
Diamond	Stealth 3D 3000	S3 Virge VX	220 MHz	2 bis 4 MByte VRAM	439,- (2 MB), 525,- (4 MB)	
Elsa	Winner 2000 AVI	S3 Virge VX	220 MHz	2 bis 4 MByte Dual-Port EDO-RAM	ab 450,-	
Miro	Crystal VR	S3 Virge VX	220 MHz	2 bis 4 MByte VRAM	ab 450,-	
ATI	3D Xpression Plus	3D RAGE 2	170 MHz	2 MByte EDO-RAM	269,- (2 MB)	
ATI	3D Xpression PC2TV	3D RAGE 2	170 MHz	2 bis 4 MByte SDRAM	329,- (2 MB), 429,- (4 MB)	Anschluß an Fernseher möglich
ATI	3D Turbo PC2TV	3D RAGE 2	200 MHz	4 bis 8 MByte SGRAM	499,- (4 MB), 699,- (8 MB)	Anschluß an Fernseher möglich
Matrox	Mystique	MGA 1064SG	170 MHz	2 bis 4 MByte SGRAM	399,- (2 MB), 519,- (4 MB)	
Matrox	Millennium	MGA 2064W	220 MHz	2 bis 8 MByte WRAM	439,- (2 MB), 599,- (4 MB)	
Creative Labs	3D Blaster PCI	Rendition Vénté	135 MHz	4 MByte EDO-RAM	449,-	
Orchid	Righteous 3D	3Dfx Voodoo	entfällt	4 MByte EDO-RAM	499,-	benötigt zus. 2D Grafikkarte
Diamond	Monster 3D	3Dfx Voodoo	entfällt	4 MByte EDO-RAM	449,-	benötigt zus. 2D Grafikkarte
Videologic	Apocalypse 3D	NEC Power VR	entfällt	4 MByte SGRAM	380,-	benötigt zus. 2D-Grafikkarte

Spielehit Tomb Raider beispielsweise präsentiert sich mit Voodoo-Prozessor in einer hervorragenden Bildqualität und flüssiger 3D-Animation.

Auf seinen Lorbeeren will man sich bei 3Dfx jedoch nicht ausruhen: Mit dem Voodoo Rush wurde bereits eine nochmals schnellere Variante des 3D-Prozessors angekündigt.

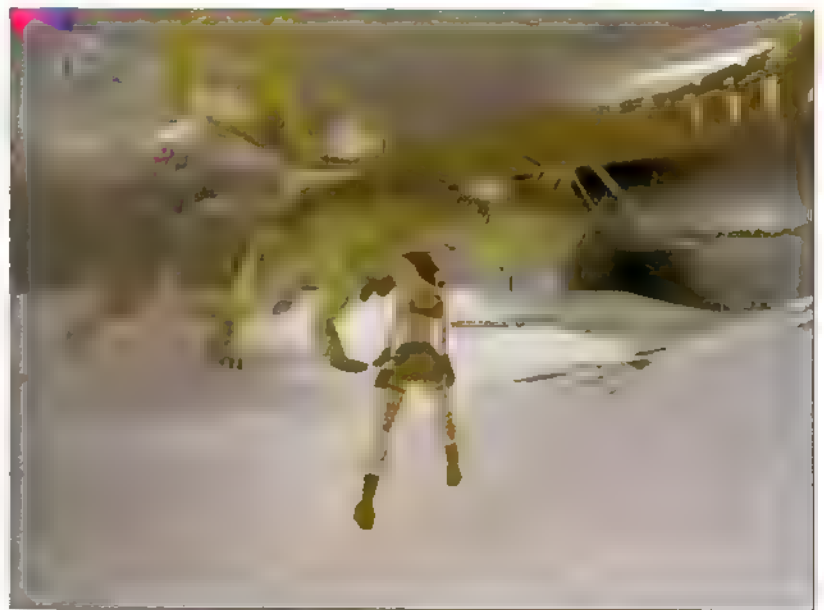
Rendition Vérité: Der Chip Vérité von Rendition wird derzeit nur von Creative Labs auf dem 3D Blaster PCI eingesetzt und soll eine bereits vorhandene Grafikkarte ersetzen. Erste Benchmarks brachten unterschiedliche Ergebnisse: So ist die 2D-Beschleunigung unter Windows 95 zwar recht schnell, jedoch fiel die Karte durch gelegentliche Abstürze unangenehm auf. Nahezu unbrauchbar ist die Karte unter DOS in der niedrigsten Auflösung von 320 x 200 Punkten. So richtig in Fahrt kommt der 3D Blaster dann bei Hellbender, Tomb Raider oder dem aktuellen 3D-Spiel von ID



Ultimate Race von Kalisto läuft mit der Apocalypse 3D von Videologic in der Auflösung 800 x 600 Punkte in Spielhallenqualität. Das Fehlen von bilinearen Filtern macht sich dank der hohen Auflösung kaum bemerkbar (oben). Mit den 3D-Prozessoren Voodoo von 3Dfx und Vérité von Rendition macht Lara Croft eine noch mal so gute Figur (rechts).

Software, für das es erstmals eine 3D-Unterstützung gibt. Durch den Einsatz von bilinearen Filtern können Sie bei allen Spielen mit einer sehr guten Bildqualität rechnen. Für eine endgültige Bewertung warten wir jedoch noch auf aktualisierte Treiber von Creative Labs.

Kersten Mayer



FAZIT

Die leistungsfähigsten 3D-Prozessoren kommen derzeit von 3Dfx und NEC bzw. Videologic. Die Preise entsprechender Karten liegen zwischen 380,- und 500,- Mark, wobei der Betrag für eine parallel zu installierende Grafikkarte gegebenenfalls noch hinzugerechnet werden muß. Als Komplettlösung können wir die Mystique von Matrox empfehlen: Sie liegt zwar leistungsmäßig hinter Voodoo, PowerVR und Vérité, fällt aber preislich moderater aus. Wem die 2D-Leistung der Grafikkarte nicht so wichtig ist, der kann eine Auge auf den 3D-Blaster von Creative Labs werfen. Für 450,- Mark bekommen Sie gute 3D-Performance und eine exzellente Darstellungsqualität geboten.

SOUND STARS



800 SL

Das Einsteiger-Modell. Integrierter Verstärker, 40 Watt PMPO, Lautstärkeregler, Tonregler, eingebautes Netzteil. Verbindungskabel. Abm: 95x125x180 mm

unverb. Preisempfehlung **49,95 DM**

SV 810 SL

Der Lautsprecher mit Profiqualität. Integrierter Verstärker, 70 Watt PMPO, Lautstärkeregler, Tonregler, eingebautes Netzteil. Abm: 100x130x200 mm

unverb. Preisempfehlung **59,95 DM**

SV 820 SL

Der Soundmaster, integrierter Verstärker, 2-Wege System / 120 Watt PMPO, Lautstärkeregler, Tonregler, Kopfhörerbuchse, eingebautes Netzteil. Abm: 120 x 155 x 220 mm

unverb. Preisempfehlung **89,95 DM**

SV 850 SL

Das Subwoofer-System, 2-Wege System / 120 Watt PMPO, Lautstärkeregler, Balance- und Klangregler, Kopfhörer- und Mikrofonaufnahme, eingebautes Netzteil. Abm: 275x290x85 mm

unverb. Preisempfehlung **99,95 DM**



Jöllenbeck

GmbH · FarEast-Import-Export
27404 Weertzen · Tel. (0 42 87) 12 51 · Fax (0 42 87) 6 07
Vertrieb nur über den Fachhandel

Auf dem neuesten Stand befindet sich unsere Produkt-Übersicht aller wichtigen Hardware-Komponenten für PC-Spieler. Die Referenzklassen sind hilfreich für den nächsten Einkauf und lassen das eigene System zu Hause richtig einordnen.

Monitore				
Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Multisync P750 (17")	NEC	1.999,-	Dez 96	94%
Diamond Pro 87 TXM (17")	Mitsubishi	1.728,-	Dez 96	92%
Flex Scan T57S (17")	EIZO	1.999,-	Dez 96	91%
Absolute Spitzenklasse				
Highscreen 17D (17")	Vobis	1.399,-	Dez 96	87%
Multiscan 20 sfiI (20")	Sony	2.899,-	Dez 96	87%
2185XE (21")	CTX	2.299,-	Dez 96	86%
Spitzenklasse				
Multiscan 17sfiI (17")	Sony	1.599,-	Dez 96	82%
Oberklasse				
Synmaster 17GLsi (17")	Samsung	1.699,-	Dez 96	78%
Studioworks 78T (17")	Goldstar	1.399,-	Dez 96	77%
17 MVX Pro2 (17")	Hitachi	1.198,-	Dez 96	77%

3D-Grafikkarten				
Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Monster 3D	Diamond	449,-	Jan 97	96% (-)
Righteous 3D	Orchid	499,-	Jan 97	96% (-)
Apocalypse 3D	Videologic	380,-	Jan 97	90% (-)
Absolute Spitzenklasse				
3D Baster PCI	Creative Labs	449,-	Jan 97	85% (78%)
Spitzenklasse				
Mystique	Matrox	399,-	Jan 97	80% (89%)
Oberklasse				
3D Expression PV2TV	ATI	329,-	Jan 97	76% (84%)
3D Turbo PC2TV	ATI	499,-	Jan 97	57% (81%)
Mittelklasse				
Victory 3D	Elsa	329,-	Jan 97	63% (81%)
Stealth 3D 2000	Diamond	299,-	Nov 96	63% (81%)
Media 3D	Miro	349,-	Nov 96	60% (78%)

2D-Grafikkarten				
Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Lightspeed 128 Video	STB Systems	340,-	Sep 96	94%
Grafix Star 600	Videologic	299,-	Sep 96	92%
Spitzenklasse				
Gala Vision 64	Gala Multimedia	199,-	Sep 96	80%
Oberklasse				
Silverstone	Pine	120,-	Sep 96	79%
Winner 1000 Tho/V	Elsa	298,-	Sep 96	76%
Powergraph 64 V	STB Systems	215,-	Sep 96	76%
Mittelklasse				
Graphics Blaster MA302	Creative Labs	299,-	Sep 96	66%
9 FX Motion 331	Number Nine	369,-	Sep 96	66%
Phantom 64	Genoa	150,-	Sep 96	60%

EIDE-CD-ROM-Laufwerke				
Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Spitzenklasse				
DR-A19X	Pioneer	285,-	Nov 96	76%
FX1200	Mitsumi	320,-	Nov 96	73%
Oberklasse				
CSD-88-EE	Sony	200,-	Nov 96	62%
Mittelklasse				
FX810T	Mitsumi	210,-	Nov 96	58%
CDR-1400	NEC	249,-	Nov 96	56%
GCD-580B	Goldstar	200,-	Nov 96	53%
XM-5602B	Toshiba	200,-	Nov 96	52%
BCD 739	Pearl	189,-	Nov 96	50%

SCSI-CD-ROM-Laufwerke				
Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Oberklasse				
PX-83CS	Plextor	650,-	Nov 96	66%
CDR-1410	NEC	349,-	Nov 96	61%

Soundkarten mit Wavetable-Synthesizer				
Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Maxi Sound 64 Homestudio	Guillemot	419,-	Nov 96	94%
Maestro 32/96	Terratec	499,-	Nov 96	90%
Absolute Spitzenklasse				
Tropez Plus	Turtle Beach	499,-	Nov 96	87%
Spitzenklasse				
Hypersound 72/4 Wave	Pearl	229,-	Nov 96	83%



Der Preis-Tip der Redaktion geht an das Produkt mit dem besten Preis-Leistungsverhältnis.



Die Empfehlung der Redaktion steht für die jeweils leistungsstärksten Produkte einer Gruppe.

Soundscape Elite	Ensoniq	399,-	Nov 96	81%
Oberklasse				
Soundblaster AWE 32 PnP	Creative Labs	299,-	Nov 96	79%
Maxi Sound 32 Wave FX PnP	Guillemot	249,-	Nov 96	78%
TBS 2001	Turtle Beach	329,-	Nov 96	77%
Ultrasound PnP	Gravis	279,-	Nov 96	76%
Vivo 90	Ensoniq	199,-	Nov 96	75%

Joysticks				
Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Absolute Spitzenklasse				
Firebird 2	Gravis	149,-	Nov 96	86%
Spitzenklasse				
Squadron Commander	Quick Shot	149,-	Nov 96	84%
F-15E Talon	Suncom	119,-	Nov 96	84%
F-16 FLCs	Thrustmaster	289,-	Nov 96	84%
F-16 Combat Stick	CH Products	139,-	Nov 96	80%
Oberklasse				
Thunderbird	Gravis	99,-	Nov 96	78%
Acemaster 18 MX-830	Saitek	79,-	Nov 96	76%
PC Terminator	Logic3	89,-	Nov 96	74%
SV 241 PC Flight Force Pro	Interact	69,-	Nov 96	72%
PC Dominator	Logic3	79,-	Nov 96	72%

Gamepads				
Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Gamepad Pro	Gravis	59,-	Nov 96	96%
Spitzenklasse				
Team Sports Set (2 Pads)	Gravis	199,-	Nov 96	84%
PC Powerpad Pro	Interact	49,-	Nov 96	84%
Megapad XII	Saitek	35,-	Nov 96	84%
Hurricane	Joysoft	120,-	Nov 96	80%
PC Master Pad	Logic3	40,-	Nov 96	80%
Oberklasse				
PC Explorer Pad	Logic3	35,-	Nov 96	78%
Thunderpad	Logitech	39,-	Nov 96	74%
Dread	Alfa Data	39,-	Nov 96	72%
PC Powerpad	Logic3	25,-	Nov 96	70%

Lenkräder und Pedale				
Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Formula T2 (L+P)	Thrustmaster	239,-	Nov 96	90%
Absolute Spitzenklasse				
Pro Pedals (P)	CH Products	190,-	Nov 96	85%
Spitzenklasse				
Grand Prix 1 (L)	Thrustmaster	179,-	Nov 96	80%
Oberklasse				
Pedals (P)	CH Products	120,-	Nov 96	78%
Multi Gamestation (L+P)	Pearl	89,-	Nov 96	70%

3D Controller				
Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
SpaceOrb 360	Spacotec	89,-	Nov 96	90%
Spitzenklasse				
Wingman Warrior	Logitech	149,-	Nov 96	82%
Oberklasse				
Sidewinder 3D	Microsoft	110,-	Nov 96	78%

Schubregler mit Waffenkontrollsystem				
Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
F-16 TQS	Thrustmaster	309,-	Nov 96	90%
Absolute Spitzenklasse				
Pro Throttle	CH Products	199,-	Nov 96	88%
Spitzenklasse				
Throttle	CH Products	139,-	Nov 96	84%
Oberklasse				
Mark II Weapon Control System	Thrustmaster	229,-	Nov 96	78%
PC Flight Force FCS	Interact	79,-	Nov 96	70%

V34 Plus Modem				
Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
OfficePorte 33.6	Microcom	333,-	Jan 97	94%
Microlink 33.6TQV	Elsa	359,-	Jan 97	93%
RalleyCom 336	Computime	249,-	Jan 97	93%
Sportster Voice 33.6	US Robotics	348,-	Jan 97	90%

Absolute Spitzenklasse				
Supra Express 336e Sp	Diamond	379,-	Jan 97	88%
Multi Modem ZDX33.6	Multitech	279,-	Jan 97	86%

Spitzenklasse				
V.34 3314 TVQE extern	Pearl	179,-	Jan 97	84%

DIE KLASSIFIZIERUNG

Referenzklasse ab 90%
 Absolute Spitzenklasse 85% - 89%
 Spitzenklasse 80% - 84%

Oberklasse 70% - 79%
 Mittelklasse 60% - 69%
 Unterklasse bis 59%

Schmeilex.

Jetzt in der neuen Chip:
Wir zeigen Ihnen, welche
Motherboards den PC am besten
auf Touren bringen.

Anschlag: Die gnadenlose Tastaturen-
Test-Tortur.

Besser: Die neuesten Tips, Tricks,
Kniffe fürs neue Office '97.

Plus: Über 350 prallvolle Seiten mit
News, Tips und Facts.

Jetzt am Kiosk: Mehr Tests. Mehr Infos. Mehr drin.

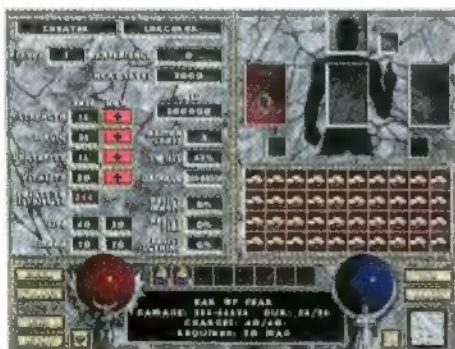


DER OFFENE BRIEF...



Seid begrüßt, Heiligkeiten,

Auch auf die Gefahr hin, Eurer Gottheit zu lästern, habe ich etwas Kritik. Neulich betrat eine Gruppe verhaßter Helden meinen schönen Dungeon und besiegte mächtige Dämonen ohne große Mühe. Drei von ihnen waren erfahrene Recken, die schon ganze Verliese alleine entvölkert hatten. Ihnen gönnte ich ihren Erfolg, hatten sie doch lange und hart an ihrem Können arbeiten müssen. Doch der vierte sollte für mich ein leichtes Opfer werden, erreichte er doch gerade erst die dritte Stufe und trug noch nicht die Narben zahlloser Scharmützel. Aber mit nur einem Schlag hat dieser Neuling meinen treuen



Diener, den „Skeleton King“, zerschmettert! Nicht nur weil er eine übermenschlich mächtige Waffe trug, sondern weil auch seine Charakterwerte weit über denen anderer blutiger Anfänger lagen. Ziemlich gelangweilt wandte er sich daraufhin seinen erfahrenen Kumpanen zu und besiegte sie ebenfalls mühelos. Oben in Tristram kaufte er sich anschließend eine Ausrüstung für Zigtausende von Goldstücken, die er aus seinem Rucksack zauberte. Die drei besiegten Veteranen zogen zornig davon

und wurden nicht wieder gesehen. Hätte ich die Möglichkeit, würde auch ich meinen düsteren Abgründen vor so viel Unfairness entfliehen! Kampf allen unehrlichen Cheat-Benutzern!

Von diesem Mißstand hat man auch bei anderen Online-Spielen gehört, doch diesmal betrifft es nicht nur die tapferen „Endgegner“, wie wir gewöhnlich abfällig genannt werden. Jeder ehrliche Held muß um sein Leben fürchten, wenn einer dieser Cheater den Dungeon betritt. Warum ausgerechnet in meinem Verlies?! Einige andere Götter haben schon Internet-Welten entworfen, in denen Betrüger keine Chance haben. Solange die Helden nur alleine in ihrem Heim

schummeln und nicht mit anderen in Kontakt treten können, ruinieren sie schlimmstenfalls ihren eigenen Spaß. Hier jedoch

werden alle in Mitleidenschaft gezogen. Das muß sich doch verhindern lassen! Für mich fürchte ich, ist es zu spät, monatelange Freude auf einen Schlag vernichtet. Denkt jedoch an mein Schicksal, wenn die Tore des Battlenet für meinen Nachfolger oder StarCraft geöffnet werden.

Euer machtloser Diablo

SIE HABEN FRAGEN, PROBLEME ODER WOLLEN TIPS&TRICKS? BITTE BEACHTEN SIE DIE TELEFONNUMMERN AUF SEITE 22

Verlagsanschrift
 Computec Verlag GmbH & Co. KG
 Innere Cramer-Klett-Straße 6
 90403 Nürnberg

Geschäftsführer
 Adolf Silbermann

Chefredakteur
 Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs
 Christoph Holowaty,
 Christian Müller

Leitende Redakteure
 Christian Bigge, Alexander
 Geltenpoth, Christian Müller
 (verantwortlich für den
 redaktionellen Inhalt)

Redaktion CD-ROM
 Alexander Geltenpoth

Bildredaktion
 Richard Schöller

Textkorrektur
 Herbert Aichinger

Auslandskorrespondent
 Marc Scherer

Freie Mitarbeiter
 Thilo Bayer (tib), Steffen Dralle
 (sd), Lars Geiger (lg), André Geller
 (ang), Thomas Gerhardt (tg), Peter
 Gunn (pg), Raymond Kook (rk),
 Thomas Lorenz (tl), Uwe Schmidt
 (us), Thorsten Seiffert (ts), Uwe
 Symanek (usk), Klaus Vill (kv),
 Andrea von der Ohe (avo), Stefan
 Weiß (sw),

Layout
 Alexandra Böhm, Roland Gerhardt,
 Hansgeorg Hafner, Simon Schmid,
 Hans Strobel, Gisela Tröger

**Konzeption und Gestaltung
 der Eigenanzeigen**
 Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter
 Michael Schraut

Vertrieb
 Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
 Roland Bollendorf

Druck
 Christian Heckel GmbH
 Nürnberg

Kopierservice Coverdisk
 Astat Media GmbH

Titel PC Action
 © Interplay

Abonnement
 PC Action mit CD-ROM DM 79,90
 Ein Abonnement gilt mindestens
 für ein Jahr.

Manuskripte und Programme
 Mit der Einsendung von Manuskripten jeder
 Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum
 Abdruck in den von der Verlagsgruppe her-
 ausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr
 für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann
 nicht übernommen werden.

Urheberrecht Text
 Alle in PC Action veröffentlichten Beiträge
 sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche
 Reproduktion oder Nutzung bedarf der
 vorherigen, schriftlichen Genehmigung des
 Verlags.

Urheberrecht PC Action CD-ROM
 Alle auf der PC Action Coverdisk und CD-ROM
 veröffentlichten Programme sind urheber-
 rechtlich geschützt. Kopieren oder gewerb-
 liche Nutzung bedarf der vorherigen, schrift-
 lichen Genehmigung des Verlags. Der Verlag
 übernimmt für Fehler, die durch die Benut-
 zung der auf CD-ROM enthaltenen Program-
 me entstehen, keine Haftung. Die enthalte-
 nen Programme stellen keine Entwicklung
 des Verlags dar, sondern sind Eigentum an-
 derer Hersteller. Die Benutzung und Instal-
 lation der Programme geschieht auf eigene
 Gefahr.
 Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des
 Computec Verlags bei.

Anzeigenverkauf:

Computec Verlagsbüro Nürnberg
 Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg
Telefax: 0911/64 27 86 0
Telefon: 0911/9 68 32 - 0

Anzeigenverkauf:
 Thorsten Szameitat 0911/9 68 32-19
 Wolfgang Menne 0911/9 68 32-43

Disposition:
 Tanja Kaiser 0911/9 68 32-32

Computec Verlagsbüro Duisburg
 Falkstraße 73-74 • 47058 Duisburg
Telefax: 02 03/3 05 11 - 555
Telefon: 02 03/3 05 11 - 11

Anzeigenverkauf:
 Thomas Kammer 02 03/3 05 11-551
 Oliver Diemers 02 03/3 05 11-554
 Thomas Diel 02 03/3 05 11-552

Disposition
 Gisela Borsch 02 03/3 05 11-553
verantwortlich für den Anzeigenteil
 Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Anzeigenpreise
 Es gilt die Anzeigenpreislite Nr. 9,
 gültig ab September 1996

**Die PC Action 04/97
 erscheint am
 19. März 1997**

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von
 Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
 Verkaufte Auflage IV. Quartal 1996 103.748 Exemplare

Sie riskieren gerade den Blick auf eine Anzeige für zu schnelles Fahren.



PC
CD-ROM

- Splitscreen-Modus

- Team-Editor

- Alle 17 Strecken der
Formel 1-Weltmeisterschaft von 1995
sind detailgetreu modelliert

- Einzelrennen, Weltmeisterschaft oder
Aufholjagd

- Totale Kontrolle über Wagenaufbau
und -abstimmung in der Werkstatt

- Realistische Boxenstopps, Verbrauchs-
messung und Autoschäden

- Taktische Optionen zur Wageneinstel-
lung für alle Wetterlagen (dynamischer
Wettergenerator)

- Komplett in Deutsch

FIA
FORMULA
WORLD
CHAMPIONSHIP

EIDOS
INTERACTIVE

POWER F1

Geballte Spannung der Formel 1 auf Ihrem PC.

POWER



**EXKLUSIV
F1 BEI KARSTADT**

Der reine Wahnsinn!

10 Top - Titel zum
Preis von Einem



BLEIFUSS

Autorennen fahren mit den heißesten und schnellsten Autos der Arcade-Racing Geschichte!

Das Rätsel des Meister Lu

Grafikadventure-Hit des Jahres

CivNet

Multiplayer-Version des Megasellers Civilization

Links 386 CD

CD-ROM-Version der über Jahre hinweg realistischsten Golfsimulation

Mephisto Genius Pro

Windows-Version des berühmten Schachprogramms „Chess Genius 2“

Formula One Grand Prix

Top-realistische Formel 1-Simulation

Hattrick!

Fußballbundesliga-Management vom Feinsten

Transport Tycoon Deluxe

Ein Aufbau-Strategiespiel mit Suchtgefahr!

Arcade America

Das abgefahrenste Jump'n Run-Spiel des Jahres

Pro Pinball – THE WEB

Der Klassiker unter den Flipper-Simulationen



DM 99²⁵
unverbindliche
Preiseempfehlung
pro Pack

Adress CD Deutschland

Telefon, CD mit ca. 35 Mio. Privat- und Firmensadressen

Guinness CD-ROM der Rekorde

Hochwertige Multimedia- Umsetzung eines der bekanntesten und meistverkauften Bücher der Welt

Corel DRAW 3.0

Grafik- und Zeichenprogramm der absoluten Spitzenklasse

Bertelsmann Lexikon der Geschichte

Bekanntes Standardwerk mit zahlreichen Fotos, Videos, Tondokumenten etc.

Geothek Weltatlas 2.0 Grundversion

Erweiterte Windows-Version des meistverkauften deutschsprachigen CD-ROM-Weltatlanten

Großes Lexikon Steuern Sparen

1001 legale Tipps zum Steuern Sparen

Der farbige Brehm

Der Tierbuch-Klassiker jetzt als multimediale Umsetzung

Euro-Sprachführer (E/F/I/SP)

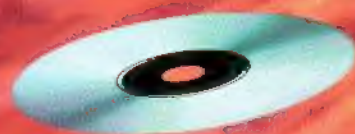
Zum schnellen Lernen und Festigen von wichtigen Vokabeln und Phrasen für Reise und Urlaub

Lotus 123

Die weltbekannte Tabellenkalkulation aus dem Hause Lotus

Neue Deutsche Rechtschreibung

Aktuell – alle neuen Regeln für die Rechtschreibung



Überall im guten Fachhandel!

Im Vertrieb von

KOCH

MEDIA

Deutschland: Lochhamer Straße 9, Martinsried, D-82152 Planegg/München, Tel. 089 857 95 120, Fax 089 857 95 160

Österreich: Tivoligasse 25, A-1120 Wien, Tel. 0222 815 0626, Fax 0222 815 0626 16

Schweiz: Poststraße 10, CH-9202 Gossau, Tel. 071 388 68 68, Fax 071 388 68 88